

CALL OF DUTY 4 · MASS EFFECT · NBA LIVE 08 · ENDLESS OCEAN
Megaconsolas
El Corte Inglés
Nº 57 · Noviembre 2007 · www.elcorteingles.es
ASSASSIN'S CREED
HÉROE MEDIEVAL
PES 2008
FÚTBOL ESPECTÁCULO
SYPHON FILTER
LA SOMBRA DE LOGAN
RATCHET & CLANK
ARMADOS HASTA LOS DIENTES
PGR 4
A TODO MOTOR
METROID PRIME 3
SAMUS TOMA EL MANDO EN WII



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Mario Gómez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, José Arcas, Galibo, Hal,
Raquel Cicuendez
Producción:
Jacobo Rufete
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002

La llave virtual

Como todos los años, me pasé por el SIMO. Más que el e-Life, el evento anual dedicado al ocio digital y al uso de las nuevas tecnologías, mi mayor interés se centraba en FICOD 2007, también dentro de la gran Feria. Por fin podría asistir a una jornada en las que se hablaría del videojuego bajo el paraguas del SIMO. En la mesa redonda a la que pude asistir, personajes como Gonzo Suárez (Arvirago) o Ignacio Pérez Dolset (Pyro Studios) pintaron un panorama de fortaleza en la esfera del entretenimiento digital, pero también de estar perdiendo la gran oportunidad de dar el "pelotazo" en nuestro país. En España tenemos gente con talento en la animación que podrían desarrollar videojuegos y tienen que volar a otros lares donde se los rifan grandes estudios, como Disney. Una lástima. Pero es que todavía hay que luchar contra esa idea rancia de ocio de consumo pasajero, casi espídico, que no aporta nada a quien lo disfruta, a pesar de tener en España más de 9 millones de jugadores. Por ende falta la consideración adecuada a quien se dedica a desarrollar un videojuego. No obstante, sólo por lo que supone facturar más que el cine y la música juntos, el videojuego debiera de tener una carpeta en el Ministerio de Industria que tuviera en cuenta potenciar más el sector, incluyendo inversión en I+D y fomento en la iniciativa privada para conseguir flujos de capital riesgo en un negocio al alza. Quizá la Administración Pública cambie de postura cuando entienda que el videojuego hoy día también se extiende en la educación, la medicina o el arte. Por fortuna nos ha tocado el gordo con la elección de Madrid para uno de los centros de desarrollo de videojuegos de Electronic Arts. Que cunda el ejemplo.
J.M. Fillol



Índice ...
... POR JUEGOS

¡YA ESTÁ AQUÍ EL WII ZAPPER!

Llega acompañado de un nuevo Zelda y de una tabla de gimnasia



Una consola que aprovecha tanto la detección de movimiento como la Wii no podía pasar mucho tiempo sin un periférico pensado para los juegos de disparo. Y eso es precisamente lo que nos ofrece este vistoso cacharrito, que más que un periférico independiente es una carcasa que nos permitirá aprovechar y convertir nuestro Nunchako y nuestro Wiimote en una especie de minifusil. El primero va encajado en la empuñadura del zapper, y además de sostener la pistola nos permite manejar a nuestro personaje con el pulgar. El Wiimote por su parte va alejado en la parte frontal, siempre en posición horizontal, y ejerce de cañón. El aparatito vendrá con regalo, el juego «Link's Crossbow Training», todo por un precio bastante ventajoso. Además de éste, se espera una amplia pléyade de juegos compatibles con el nuevo accesorio, tales como «Resident Evil: The Umbrella Chronicles», «Medal of Honor: Heroes 2» y «Ghost Squad». En cuanto a «Link's Crossbow Training», se trata de un título ambientado en el Reino de Hyrule, concretamente en el universo de «Twilight Princess», y que está pensado para iniciarse en el manejo del zapper, a semejanza de lo que hizo el Wiiplay con el mando de la consola. Cuenta con 27 escenarios, y se sabe que habrá tres modos de juego: tiro al blanco, defensor y "ranger". Periférico y juego llegarán a tiempo para las fiestas, el 7 de Dicimbre. En Japón, el zapper saldrá al mismo tiempo que el juego «Wii Fit» y la tabla inalámbrica Balance Board. La idea es que si con el «Wii Sports» sudabas levemente, «Wii Fit» te hará sudar en serio. Con más de 40 actividades y una tabla sensible a la presión, tendrás tu propio entrenador personal en casa. Podrás jugar a cabecear pelotas de fútbol, hacer yoga, ejercicios aeróbicos, bailar... hasta el propio Miyamoto ha usado la tabla ya. Llegará a España a principios de año.

No necesita alimentador

LLEGA LA TERCERA PS2

Parece que Sony no deja de lanzar nuevos modelos de sus consolas. La PS2 ha sido una de la más exitosas de la historia, y quizá para rendirle homenaje la compañía japonesa le ha preparado una despedida a lo grande lanzando una nueva variane, la tercera, denominada técnicamente SCPH-90000. Y es que aunque parezca mentira, se ha logrado reducir aún más la circuitería del aparato. Aunque la nueva consola presenta el mismo aspecto que la anterior, tiene una novedad muy interesante, y es que no necesita fuente de alimentación externa. ¡Puedes olvidarte de ese molesto cacharrito! La alimentación interna hace que, aunque tenga el mismo tamaño, la consola pese 100 gramos más que su antecesora, pero sin duda el cambio vale la pena. En Japón la nueva PS2 aparecerá en colores Negro Carbón, Blanco Cerámico y Plata Satinada (¡qué glamour!), e incluirá un Dual Shock. Costará lo mismo que el modelo normal, y es de esperar que en España ese precio se mantenga.



La industria británica premió a los mejores

GEARS OF WAR, JOYSTICK DE ORO

El juego de Epic Games «Gears of War» fue el gran triunfador de los Golden Joystick Awards, la gala británica que premia a los mejores videojuegos del año, obteniendo el galardón al mejor título para todas las plataformas, lo cual le concedía automáticamente también el título de mejor juego para XBOX. Además, este título completó un "hat trick" al alzarse con el premio al juego más rompedor. Otros juegos premiados fueron el «God of War II» como el mejor de Playstation 2 y «Twilight Princess» como mejor juego para Nintendo. «GTA Vice City Stories» fue elegido Juego Portátil del Año, y el premio a la mejor banda sonora fue para «Guitar Hero II». Este juego repitió con el galardón "Elección de las chicas", mientras que «Wii Sports» fue premiado como mejor juego familiar, y su consola madre se llevó al premio a la innovación del año. Incluso los juegos para móviles se vieron representados, eligiéndose mejor juego el «Final Fantasy» que se ha diseñado expresamente para ellos.



Llegará a principios de año

NUEVOS DETALLES DE DEVIL MAY CRY 4



«Devil May Cry 4 » es la primera entrega para la nueva generación de esta serie de acción desarrollada por Capcom. Después de tres entregas protagonizadas por Dante en la Play2, este nuevo juego te pondrá en la piel de Nero. Este caballero de la Orden de Maken, una antigua secta que venera a Sparda, un guerrero que salvó a la humanidad, ha prestado juramento en pos de la aniquilación de todos los demonios. Sus armas son un revólver llamado Blue Rose, que posee un cañón doble, y una espada de un solo filo llamada Red Queen. Casi nada. Pero también podrás volver a manejar a Dante. Hermano gemelo de Sparda, es un demonio que se rebeló contra el demonio emperador y logró vencer a su ejército. Desde entonces es un mercenario que se dedica a la exterminación de demonios. Responsable de la muerte de su madre y la corrupción de su hermano, Dante utiliza sus habilidades sobrehumanas combinadas con sus pistolas gemelas Ebony y Ivory. Como veis en este juego se llevan las armas personalizadas. El título se encuentra en un estado de desarrollo muy avanzado, y será lanzado el mes de Febrero.



Hasta primavera del 2008

MGS 4 SE RETRASA

El desarrollo de una gran superproducción de los videojuegos como «Metal Gear Solid 4: Guns of the patriots» siempre encuentra dificultades por el camino, y Konami ha podido comprobarlo en sus carnes. En un reciente comunicado, la compañía ha anunciado que habrá que esperar algo más para disfrutar de este juego, inicialmente previsto para finales de año. El lanzamiento se pospuesto hasta el primer cuarto del 2008, alegando que es necesario afinar la calidad del mismo para obtener el resultado esperado por todos. Este anuncio ya ha tenido sus consecuencias: según informa la agencia Bloomberg, tras conocerse la noticia las acciones de Konami cayeron casi un 7%, unos 20 euros por acción. El pobre Hideo Kojima debe estar sometido a una gran presión, pues el destino de Konami, de Sony y casi hasta el del Japón descansa sobre sus hombros. Pero no desesperéis, seguro que la espera vale la pena. ¡Ánimo, don Hideo!

TOP TEN VENTAS





1. **PES 2008** PS2
2. **PES 2008** PS3
3. **WWE Smackdown VS Raw 2008** PS2
4. **Zelda Phantom Hourglass** NDS
5. **Call Of Duty 4 Modern Warfare** PS3
6. **More Brain Training** NDS
7. **High School Musical** NDS
8. **Brain Training** NDS
9. **Los Simpson el videojuego** PS2
10. **FIFA 08** PS2

TEXTOS: GORRINCH

PREVIEW

SUPER MARIO GALAXY

Tras dominar las 3 dimensiones, el fontanero más famoso del mundo se dispone a conquistar el espacio.
¿Qué vale más: fuerza bruta o ingenio? Los brutos pueden ir, con todos nuestros respetos, pasando página, aunque se estarán perdiendo el avance a uno de los lanzamientos estrella de la década. Puede sonar pretencioso hablar así de «Super Mario Galaxy», pero es probarlo y saber que estás frente a uno de esos juegos que tardan años en pasarse de moda. Se trata de una nueva vuelta de tuerca al concepto de las plataformas, donde por primera vez habrá que tener en cuenta elementos como la gravedad. No esperes alardes en el argumento, porque la historia es una vez más la del bueno de Mario creyéndose una trampa más que obvia de Bowser. El tema está en su nueva concepción del espacio; dividido en planetas y satélites, el bigotudo fontanero se enfrenta a innumerables situaciones de habilidad e inteligencia que parecen sacadas de la inmortal obra de "El Principito". Tras ser lanzados los pedazos del castillo de Peach al espacio, Mario tiene que atravesar los fantásticos escenarios saltando más que nunca. Y esto porque han desaparecido algunos ataques como las patadas directas o los "barridos de panza", convirtiéndolo en una experiencia mucho más plataformera y perfectamente adaptada al Wiimando. Además, cuenta con unos completísimos parajes llenos de vida gracias a las extraordinarias texturas y una suavidad de movimientos envidiable, todo ello aderezado por una sobresaliente cámara automática que nos localiza con eficacia por enrevesado que sea nuestro recorrido.
Han tenido que pasar años para poder superar el miedo escénico de la nueva generación y aprovechar con garantías los aspectos técnicos de una consola tan creativa como la Wii, pero sus innovaciones en el campo jugable harán que recordemos sin ninguna duda las virtudes de una obra maestra de la cabeza a los pies.



Un "Galáctico" genuino

Después del debut del fontanero en Super Mario 64 para la difunta pero gloriosa Nintendo 64, Mario no había tenido el reconocimiento de obra maestra de forma unánime. Sin embargo, el original planteamiento de su nueva aventura, unida a las toneladas de diversión que ofrece, hacen de «Super Mario Galaxy» la opción ineludible para todos los poseedores de Wii. Ningún evento durante la aventura se ha incluido como relleno, y cada una de las misiones tiene un porqué en el desarrollo global de la historia. Además, las proporciones épicas del argumento entero (una lucha interestelar que nos llevará casi al centro del universo) está a la altura de las mejores producciones de la saga. Simplemente galáctico.

Controles nuevos para mandos inquietos

Ya estamos acostumbrados a las múltiples aptitudes de Mario en un mismo juego a la hora de afrontar sus desafíos, pero «Galaxy» desde luego se lleva la palma. A pesar de haber perdido unas pocas habilidades –todo para resaltar su espíritu saltimbanqui-, Mister Bigote 2007 hace toda una demostración de habilidades con sencillos movimientos de Wiimando. Dobles salto, deslizamientos, patinaje, planear atraído por la gravedad, lanzar objetos... una lista inacabable que siempre tendrá su momento justo para ser utilizado. Y todo con intuitivos movimientos del mando, que facilitan el cambio de concepto de "arriba y abajo" causado por tener fuerzas gravitatorias de variable intensidad y forma. No te asustes: es mucho más fácil jugar que contar de qué va.

Compañía: **Nintendo** Género: **Plataformas** Lanzamiento: **Noviembre** Cibercontacto: **http://es.wii.com** Plataformas: **WII** + 3 años

PREVIEW PREVIEW PREVIEW

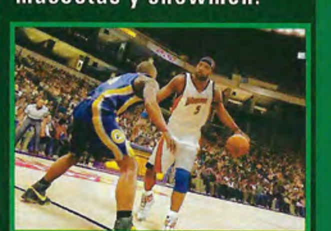
NBA 2K8

Mes calentito para los fans de la mejor liga de baloncesto del mundo ya que, a la doble consagrada al "NBA Live 08" en "páginas interiores", ahora le toca el turno de abrir apetito jugón con la última entrega de la franquicia de 2K, considerada "mayormente" como la MVP de la competición. Como no podía ser menos, esta temporada sigue llevando el anillo bien reluciente, con interesantes novedades y fichajes de relumbrón. Lo primero que llama la atención es la enormidad de modos de juego, aunque la pantalla de navegación quizá esté presente de forma algo caótica. Destacamos el señero La Asociación, más completo que nunca ya que también nos permite meternos en harinas gestoras y administrativas, con un alto número de parámetros y baremos para planificar nuestra franquicia, incluyendo fichajes, entrenamientos y tácticas. Por supuesto, también tendremos a nuesta disposición jugar la temporada regular, playoffs o partidito rápido, así como un desafío para rookies o un entrenamiento normal o especializado en tiros libres. Pero las opciones no se quedan aquí, pues existen otras tajadas como 2KSports.com, para ofrecer ránkings y estadísticas a la carta, 2KRitmos o 2KReelmaker para elaborar nuestra propia discoteca y videoteca o mi NBA y sala de trofeos. Esto nos lleva al soporte online, espectacular y con sitio para 30 jugadores, que podrán participar en ligas y torneos multijugadores. Por supuesto, la principal característica de la saga también se cumple y refuerza: el dinamismo y la sensación de realidad de todo lo que rodea a este deporte, desde gradas enfervorecidas a estadísticas, repeticiones y análisis en el descanso, pasando, cómo no, por una jugabilidad fabulosa, versátil y muy fluida, sobre todo en el ámbito ofensivo. En fin, una gozada como el balón tricolor de la ABA.



Callejeando

Quien eche de menos el excelente modo "24/7", se podrá resarcir con el modo "NBA Blacktop", un nudo de retos y actividades playground que eleva el espectáculo de la canasta a su grado máximo. El plato fuerte es el concurso de mates, presentado por Bobbito García en el incomparable marco de Las Vegas. Pero también habrá triples y pachanguitas one on one o hasta partidos más serios cinco contra cinco. Todo, aliñado con el genuino sabor americano de cheerleaders, mascotas y showmen.



Basket control

Un hecho fundamental de esta edición es el nuevo sistema de control, que nos coloca la patata caliente del balón en nuestras manos, sin esperar a que los jugadores realicen jugadas y secuencias programadas. Así, gracias a los movimientos del stick analógico, podremos crear y diseñar nuestas propias bandejas, internadas, fintas, bloqueos... de forma muy intuitiva y eficaz, aunque hace falta cogerle el tranquillo. Pero con la estupenda IA en ataque todo va más suave que una suspensión de Ray Allen.



Compañía: Take 2 Género: Deportivo Lanzamiento: Noviembre Cibercontacto: http://2ksports.com Plataformas: PS3, PS2, Xbox 360 + 3 años



12+
www.pegi.info
METROID PRIME 3 CORRUPTION
Nintendo
© 2007 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.
Apunta. Acaba
con la corrupción.
Quítate la máscara y afronta tus miedos en el asombroso final de la primera trilogía de Metroid para Wii. Experimenta un nuevo nivel de control con el Mando y el Nunchaco de Wii, y sumérgete en una aventura épica en la que el único modo de frenar la corrupción es encargarse de ella.
Wii
move you
www.wii.com

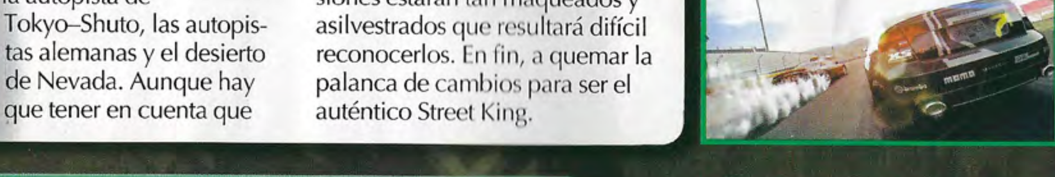
NEED FOR SPEED PRO STREET

Una de las franquicias automovilísticas que más han cambiado de motor y chasis vuelve a dar un sonoro y espectacular volantazo en dirección al siguiendo peldaño de la evolución velocípeda: las carreras callejeras. Pero nada del tuning de otras entregas, sino a una competencia feroz para ver quién es el que más pica rueda del barrio, o de la ciudad, o del mundo entero. Tendremos que construir paso a paso la máquina definitiva, ponerla a prueba en diferentes eventos y demostrar nuestras habilidades y reputación contra los mejores pilotos del asfalto. Así, «ProStreet» huele a pintura de guerra más que a pegatina "tuneti", y recolecta más cicatrices que arañazos en su carrocería. La madre del cordero en cuanto a modos de juego se refiere es el Show Down, que nos permite competir en los lugares más representativos del mundo, la autopista de Tokyo–Shuto, las autopistas alemanas y el desierto de Nevada. Aunque hay que tener en cuenta que para convertirte en el rey del asfalto no bastará con ganar un simple evento. Necesitarás ponerte a prueba en diferentes estilos de conducción: por ejemplo, con el bestial y reinventado modo Drag; o el Tandem Drift, que nos obligará a afinar nuestras habilidades al volante; sin olvidar la ocasión de experimentar la intensidad y rivalidad de la más alta competición con las carreras Grip. Por ultimo, también nos enfrentaremos al novedoso Speed Challenge, el ultimo reto en lo que a velocidad y control se refiere. Por supuesto, este despliegue no tendría sentido sin un nivelazo en el garaje, con modelos punteros de casas como BMW, Lexus, Nissan, Audi y algunas joyas clásicas, aunque en ocasiones estarán tan maqueados y asilvestrados que resultará difícil reconocerlos. En fin, a quemar la palanca de cambios para ser el auténtico Street King.

Conducción al límite

Aparte de la presencia completamente multiconsolera de la saga (no fallan ni los móviles ni una vibrante versión en Wii), la principal galopada del juego reside en su nuevo motor gráfico, que incide sobre los daños y perjuicios durante la carrera, potenciando la faceta arcade y al límite en plena carrera. Nuestra máquina no tiene que ser la más espectacular, lo importante es lo que esconda bajo el capó. Y, como ocurría en «NFS Carbono», el impacto de la tecnología Autosculpt en el rendimiento del vehículo en tiempo real. Así, lo mejor es diseñar tu coche dentro del túnel del viento eligiendo entre cientos de opciones para construir la máquina definitiva.

Manteniendo el control



La evolución arcade y hasta simuladora de la franquicia se nota perfectamente en su suave control. Nada de conducción salvaje de sus años mozos tuneros. Usando uno de los dos gatillos para acelerar y el stick izquierdo para movernos, ya no tendremos que darle al óxido nitroso a cada curva, ni frenar en seco para que los derrapes nos conviertan en una nave espacial. Suavidad y profesionalidad ante todo. Aunque ojo con los "cachos" voladores de otros coches destrozaditos.





Compañía: EA **Género:** Conducción **Lanzamiento:** Noviembre **Cibercontacto:** www.needforspeed.es **Plataformas:** PS3, PS2, PSP, X360, WII + 3 años

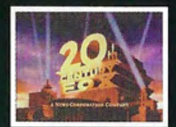


Cumplimos 5 años

y queremos invitarte a una celebración de película

Megaconsolas te invita al Preestreno de la película HITMAN, basada en el fantástico videojuego del mismo nombre.











El evento tendrá lugar el **29 DE NOVIEMBRE** a las **22:00H** en **KINÉPOLIS** (Madrid). Para asistir sólo tendrás que mandar un **SMS** al **7210** con la palabra **HITMAN**, y participarás en el sorteo de una invitación válida para dos personas.

Sorteo válido hasta el 15 de noviembre de 2007 • Válido para cualquier marca o modelo de móvil • Coste del sms 0.90 + I.V.A. • Los ganadores serán avisados telefónicamente. • Se podrán recoger las invitaciones en Estrenos 21. C/José Abascal 55 entreplt.izq. 28003 Madrid

Los datos personales facilitados serán incorporados a un fichero automatizado titularidad de Estrenos 21 S.L., con domicilio en Madrid, calle José Abascal 55, para mantenerle puntualmente informado de todas aquellas novedades, ofertas y productos que puedan ser de su interés. De mismo modo le informamos que tiene derecho a acceder a sus datos, rectificarlos, cancelarlos u oponerse a su tratamiento mediante comunicación dirigida a Estrenos 21 S.L., incluyendo la referencia LOPD.

ASSASSIN'S CREED

Uno de los juegos más esperados del año por fin aterriza. Aventuras medievales en fastuosas ciudades como Jerusalén o Damasco y una libertad de acción modélica definen este prodigio.

Desenvainad la espada, sarracenos, porque la tierra prometida está a punto de caer en el lado bueno. ¡A las cruzadas, compañeros! Ah, qué energía heroica medieval, qué arabescos, qué mandobles... Hacía tiempo que el cuerpo nos venía pidiendo un poco de leña histórica cristiano-musulmana, que ya está bien de tanto shooter futurista, o retrofuturista. Más o menos, echábamos de menos este subgénero desde los tiempos de «El príncipe de Persia», casualmente salido del cofre de Ubisoft Montreal. Pero en fin, mejor pisar sobre seguro y en terreno bien abonado, algo que desde luego han demostrado estos chicos. Porque «Assassin's Creed» se presenta con la ambición de redefinir el género de acción y aventura, aunque también nos encontraremos con amplios márgenes para el sigilo y hasta el rol, que por algo hay que darle cancha a los enormes escenarios que se despliegan a nuestro alrededor. Así, la historia se enfrasca en pleno año 1191, con Ricardo Corazón de León y Saladino dando caña a la Tercera Cruzada en Jerusalén y aledaños. Sin embargo, más allá de las tropas convencionales, existe una sociedad secreta de asesinos mercenarios bajo el interesante lema "nada es cierto, todo está permitido". Uno de esos angelitos es Altair, el personaje al que encarnaremos en la aventura, un tipo parcialmente encapuchado, de un blanco universal y con algunos componentes extraños en su vestimenta que delatan que algo enigmático y de otro tiempo oculta. Pero mejor no adelantar acontecimientos.



Valoración

- **Gráficos**: ■■■■■■
- **Jugabilidad**: ■■■■■□
- **Sonido/FX**: ■■■■■□
- **Originalidad**: ■■■■□□

Lado femenino

► Una de las visitas más celebradas de los últimos meses ha sido la de Jade Raymond, la productora de «Assassin's Creed» y ejemplo perfecto del creciente avance de las féminas en la élite del negocio. Eso, a pesar de que algunas malas lenguas la hayan tachado de mero elemento decorativo o "mujer-florero", mayormente por su belleza física, pero ya se sabe que en este sector hay mucho machismo y rijosidad. De todas formas, Raymond desveló aspectos como el "anacrónico" efecto matrix, la fuente literaria de la historia (la novela "Alamut", de Vladimir Bartol), el concepto de "metahistoria" por si llegan secuelas o la interacción entre jugador y escenario. Chica lista.



Ficha Técnica

- **Compañía**: Ubisoft
- **Género**: Acción
- **Lanzamiento**: Noviembre
- **Dirigido a ...**: + 16 años
- **Cibercontacto**: http://assassinscreed.es.ubi.com

La aventura perfectamente urdida nos mete de lleno en la época de las cruzadas.

Asesinatos por decreto

Bajo las órdenes del capo Al-Mualím arrancaremos nuestra misión, que nos llevará a asesinar a las nueve personas que llevan los tejemanejes de las tres ciudades a explorar: Jerusalén, Damasco y Acre. Pero no será coser y cantar, ni mucho menos, ya que para dar con cada víctima tendremos que pasar por varias fases más o menos complicadas, explorar a vista de pájaro la geografía del terreno, hablar, preguntar y sobornar y asistir a la distraída vida cotidiana de estos parajes, con sus ejecuciones públicas y sus cosas. Afortunadamente, nuestras dagas y nuestra famosa "espada del asesino" nos ayudarán a ir abriéndonos camino en tan comanche territorio. También son de utilidad el sistema de alarma que nos avisará de la cercanía de los guardias, tiñendo la pantalla de blanco, azul, amarillo y rojo según la inminencia del peligro. Sin embargo, la gran baza a nuestro favor es la muy publicitada y famosa libertad de acción del juego, que nos permite desarrollar nuestro propio estilo con un gran abanico de posibilidades: tanto el orden de ejecución de misiones y tareas secundarias como gestión de recursos y herramientas o tipos de ataque, a lo bruto o con sigilo. Un cuidadísimo aspecto técnico y gráfico, un doblaje al castellano magnífico (si eres cinéfilo o teleadicto te hartarás de reconocer voces nobles) y hasta una edición especial para coleccionista confirma que nos encontramos ante uno de los bombazos del año. Que rueden las cabezas infieles...

Guía de juego



Muy sencillo y directo es el control de «Assassin's Creed», con un botón representando cada parte del cuerpo que utilicemos: por ejemplo, en la versión Xbox 360, con A movemos las piernas para correr, con B realizamos acciones "contextuales" hacia nuestro entorno, con X utilizamos el arma principal que tengamos cargada, y con Y pasamos a la "vista de águila". En cuanto a los gatillos, el izquierdo nos sirve para enfocar un objetivo único y con el derecho nos volveremos mucho más agresivos. En cuanto al combate, con X utilizamos nuestra arma, con B agarraremos al enemigo, con el gatillo derecho pulsado nos defenderemos, y pulsando el gatillo izquierdo una vez saldremos por patas. Por cierto, hay que tener en cuenta que dependiendo del enemigo y sus movimientos, utilizaremos maniobras más o menos brutales, incluyendo una puntilla en plan "final fatality". Aunque, aparte de la fuerza, también podremos acceder a los lugares buscando algún punto débil en el terreno (ventanucos en murallas o respiraderos en casas) o con sigilo más discreto. Que también hay que ser diplomáticos de vez en cuando.

Oh, Jerusalén

▸ **Tal vez el elemento más espectacular del juego es su majestuosa recreación de las antiguas ciudades a recorrer, sobre todo Jerusalén. Un virtuosismo arquitectónico basado en planos de la época que convierte en una experiencia casi religiosa encaramarse a la azotea de algún edificio (algo que tendremos que hacer a menudo) y echar una visual con la luz del atardecer derramándose hasta el horizonte. Además, está la sensación de ser una ciudad totalmente viva y en ebullición, gracias a los doscientos modelos únicos que la pueblan, cada uno con su dinámica rutina. A callejear se ha dicho.**

PS2/XBOX 360/PS3 EL VIDEOJUEGO

LOS SIMPSON

La famosa familia Simpson ha triunfado en la televisión y en el cine, y también ha hecho sus pinitos en los videojuegos. Sin embargo, ésta es la primera vez que estrenan una superproducción de primera línea en nuestras consolas. ¡Por todo lo alto!

Esta adaptación no se complica la vida con novedades de juego revolucionarias, pero hace las cosas bien, con un apartado gráfico y sonoro muy por encima de lo acostumbrado en este tipo de empresas, y un sentido del humor desbordante que hará reír tanto a los fans de los videojuegos como de la serie de animación. ¿Y si te gustan las dos cosas? ¡Pues prepárate para desternillarte!

El argumento es tan delirante como era de esperar: cuando la familia Simpson se da cuenta de que está viviendo en un videojuego, cada miembro de la misma descubre que tiene poderes especiales, desde la "Homerbola" del cabeza de familia al megáfono de Marge para arengar a las multitudes, pasando por el tirachinas de Bart (capaz de convertirse en su alter ego Bartman cuando hace falta) y los poderes espirituales de Lisa, que maneja la "mano de Buda" a su antojo, entre otros disparates.

Así, de plataforma en plataforma y explorando una ciudad de Springfield cuidada al detalle, te ves sumergido en infinidad de situaciones sacadas de videojuegos ya clásicos, episodios de la serie convertidos en niveles y guiños memorables a los fans más acérrimos. Es uno de esos raros juegos que se ríen de sí mismos sin complejos, y al final de la aventura, lo único que lamentas es que haya sido tan corta. Por fortuna, infinidad de secretos desbloqueables y un oportuno modo cooperativo prolongan la vida de un título que merece estar entre los clásicos de la serie en la que se basa.



Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.simpsonvideojuego.es

El dúo dinámico

▸ En muchos de los puzles del juego, tendrás que cooperar con otro miembro de la familia Simpson para seguir adelante, haciendo uso de los diferentes poderes de cada personaje. Normalmente, tu compañero lo maneja la eficiente inteligencia artificial, y puedes cambiar de uno a otro sobre la marcha según requiere la situación. Lo mejor es que un segundo jugador puede unirse a la partida y echarte una mano en cualquier momento. ¡Diversión por duplicado!

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■□□□


motoGP

PS3/XBOX 360

KANE & LYNCH DEAD MEN

He aquí una de las ráfagas de metralla y TNT más brutales para que el jugón se eche al coleto estas Navidades. Una tradicional cóctel molotov de acción en tercera persona con un componente totalmente coorperativo y unos vericuetos argumentales como para dejarte más seco que la mojama. Los responsables de este polvorín son IO Interactive, que han unido la innovación y excelencia gráfica de la saga «Hitman» a su amplia experiencia en juegos de acción táctica tipo «Freedom Fighters», trasladándolas a un nuevo nivel con tecnología de próxima generación. Así, entraremos en contacto con el peligroso grupo conocido como The7, la hermandad de mercenarios más poderosa del mundo, a la que pertenecen Adam Marcus, alias Kane (acusado de homicidio de 25 venezolanos) y Lynch, su compañero de prisión, que tendrá que vigilarle para que devuelva el botín que se llevó debajo del brazo, si no quiere perder su vida y la de su familia, como se hace con los traidores. Podremos jugar como Kane en el modo para un jugador, o como cualquiera de los dos en el modo cooperativo para dos jugadores, aunque la experiencia sangrienta es igual en cualquier faceta, extendiéndose en los distintos escenarios que recorreremos. Desde discotecas repletas de gente o tranquilas sucursales bancarias se verán de repente inmersas en una marea de terror. Aparte, podremos manipular los escenarios y a la gente de manera estratégica para conseguir los objetivos. Otra característica fundamental es su jugabilildad a prueba de balas: podremos descender rapelando por edificios, disparar mientras corremos o desde vehículos en marcha, realizar ataques sorpresa, cubrirnos del fuego enemigo protegiéndonos con disparos o mientras lanzamos granadas de humo, incendiarias y de gases lacrimógenos... Una pasada, en fin. Y con una interesante faceta multijugadora, que incorpora niveles extra hasta para ocho jugadores. Ojo que mancha.

Ficha Técnica

Compañía
Proein

Género
Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.kaneandlynch.com

Valoración

Gráficos ■■■□□□

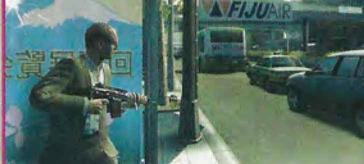
Jugabilidad ■■■■□□

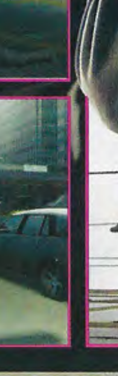
Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■□□□□

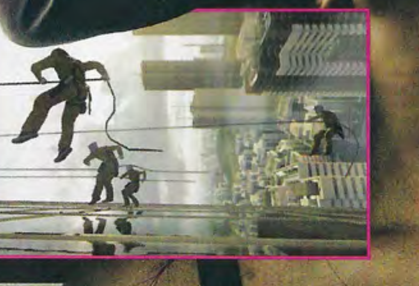
Vaya par de pájaros

Otro de los encantos fundamentales del juego reside en el pique continuo de sus dos protagonistas, unos "notas" de mucho cuidado que se llevan como el perro y el gato. O como el pitbull y el tigre, vamos. Y menudas biografías lucen los angelitos. Por un lado tenemos a Kane, lacónico, tuerto, implacable, sucio y con un único punto débil: fumar cigarrillos extra light. Aunque en el fondo es un padrazo. Y por otro, a Lynch, ex magnate de congelados en Detroit e inquilino habitual de frenopáticos gracias a su cuadro esquizofrénico y psicopatico. Dos buenos pajarracos, vaya.






A FONDO A FONDO A FONDO


12+
www.pegi.info
playstation.com
eyeofjudgment.com
THE EYE OF JUDGMENT™
Tus cartas tienen el poder y con PlayStation Eye vas a utilizarlo. Planea tu estrategia, espera el momento y ataca cuando menos se lo esperen. Vas a alucinar viendo cómo luchan las criaturas delante de tus ojos en una increíble batalla en 3D. Con The Eye of Judgment el poder está en tus ojos.
Amplía tu colección The Eye of Judgment con las barajas y packs de apoyo adicionales.
This is living
PLAYSTATION 3

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



Quizá la juagbilidad no sorprenda tanto como en otras ediciones, pero el nivel ofrecido en PS2 sigue siendo altísimo.

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Deporte

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+3 años

Cibercontacto
www.konami-pesclub.com

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■□□□□

El rey del fútbol lucha por mantener la corona en su última entrega. ¡Que ruede el balón!

En España, cuando unos amigos se reúnen, la frase "vamos a echar unos partidos a la consola en mi casa" no existe. Aquí se dice "vamos a jugar al Pro". Así de fenomenal es el éxito de «PES» en nuestro país, cosa que no ha hecho más que aumentar en los últimos años con ventas millonarias y lo más importante: innumerables horas de vigilia frente a la pantalla con amigos.

«PES 2008» prometía desde sus primeros toques de balón, con anunciadas novedades técnicas y jugables. Pero ha sido llegar en nueva generación y tener un ligero chasco... Para empezar, la presentación de menús parece a medio acabar. Es un interfaz mucho más moderno que lo acostumbra a tener la serie, pero es como cambiar la boina de tu abuelo por una gorra de publicidad: cutre. Los modos de juego son prácticamente idénticos a los anteriores, y las músicas son más variadas pero igual de machaconas (quitando quizá la de la intro).

En PS2 sigue marcando

Si las versiones de nueva generación (especialmente la de Play 3) han dejado caras largas a los aficionados, por suerte los de Play 2 pueden decir todo lo contrario. Gráficamente la consola no da más de sí, por lo que se ha cambiado el ritmo por una velocidad mayor de juego. El resultado es un juego más emocionante e intuitivo, sacrificando algunos aspectos estratégicos que, bien pensado, tampoco hacían mucho bien a «PES 2008». Nuevas animaciones, mejor respuesta de la inteligencia artificial, nuevos modos de juego (Comunidad, para hasta 16 amigotes alternándose, o Tour, con diferentes pruebas en cada encuentro). En definitiva: la mejor opción futbolística de la consola y quizá el mejor PES de la historia. Además, seguro que pospone su despedida hasta la edición del año que viene.









Tira y afloja

Metiéndonos en el fregao, lo que más frío te dejará será el apartado técnico y sobre todo visual. De nada parece haber servido el chaparrón de críticas que se llevó el «PES 06» de 360 el año pasado, ya que los gráficos apenas pueden hacer sombra a su gran rival -FIFA- este año. Unos colores demasiado vivos, unas texturas demasiado planas y, agárrate, algunas ralentizaciones echan por tierra el buen trabajo llevado a cabo en las animaciones o en algunos jugadores, auténticos clones de sus partenaire reales. Por no hablar del público: un enmarañado amasijo de bordes dentados con forma vagamente humana, que se repite hasta la saciedad y con una animación digna de un juego de NES.
La jugabilidad, ese apartado que antes le hacía lucir sobre los demás, ahora es el que simplemente lo salva. Que nadie se lleve a engaño, «PES 2008» sigue siendo muy divertido, pero los fallos no dejan de sorprender por ser nuevos en cada entrega. En esta ocasión se puede apreciar un giro arcade en la orientación general, que probablemente no hará gracia a los seguidores más acérrimos. Las diferencias entre jugadores hábiles y otros normales son abismales, lo que afecta negativamente al legendario equilibrio de la franquicia. Por otra parte, el nuevo sistema de inteligencia artificial, denominado Teamvision, funciona de forma notable durante el 95% del tiempo (sobre todo en niveles de dificultad altos), si bien en esporádicas ocasiones los jugadores del equipo contrario se vuelven locos con el balón (regresar a su área, chutar fuera...) Lamentablemente, «PES 2008» ha perdido fuelle como referente de superación futbolística-virtual, título que se había ganado a pulso. Una saga de sobresaliente alto no puede permitirse un bajón a notable, y menos viendo cómo viene la competencia de fuerte...

Novedades no tan nuevas

▶ Además del Teamvision, que hay que reconocer que funciona muy bien, «PES 2008» ha recopilado unas cuantas novedades que favorecen mucho la experiencia de juego. La primera, bendita sea, es la del modo edición, cruelmente "capada" de «PES 06» en Xbox 360. Acompañando a esto, tenemos la posibilidad de cargar fotos nuestras o de amigos para ponérselas a éstos jugadores editados, pudiendo además completar equipos enteros de caras conocidas. En el apartado sonoro destaca la incorporación de Maldini en sustitución de Iñaki Cano, que pese a la tranquilidad de la personalidad en este fichaje da un soplo de aire fresco junto a una mayor coherencia entre situación y locución.
Con todo, en vez de novedades parece que se han incluido cosas que no llevaba el «PES 06» y debería haberlo hecho.

Guía de juego

Si por algo destaca «PES» es por su estilo de juego. Siempre ha sabido llevar el deporte rey por derroteros realistas y de calidad, y por mucho que falle en gráficos o falta de innovación, y ésta edición no iba a ser la excepción. Básicamente, el toque arcade que se ha visto aumentado en la versión 2008 se debe a la mayor capacidad de los jugadores para realizar acciones individuales con éxito y el aumento en la velocidad. Además, un súper crack (como Adriano) será una apisonadora imparable sobre el campo al estilo Mark Lenders, así que habrá que aprovechar a estos fuera de serie si te gusta eso de ser un chupón. Pero si juegas a «PES», seguramente lo tuyo es el juego en equipo. Y ahí reside un buen avance de la franquicia: el sistema de inteligencia artificial adaptativo. Aunque la máquina tiene errores defensivos garrafales, estos sólo suceden una de cada cien veces, y realmente se anticipa a nuestras jugadas poniendo dificultades, por ejemplo, en los intentos de incorporación desde la banda o cubriendo perfectamente los saques de esquina. A ver si te creías que ibas a tener un truco para marcar siempre; esto es fútbol señores.



PS2/Wii

LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS

¿Qué te llevarías a una isla desierta? Muchos sin duda lo tendrían claro, sus preciadas consolas. Pero en esta ocasión a los "pobres" Sims protagonistas de esta historia no les hicieron esa pregunta, pasaron de disfrutar de una fiesta en un yate a estar perdidos en una isla "desierta" en un abrir y cerrar de ojos. En esta nueva entrega de los Sims se nos plantea un reto diferente al que ya estábamos acostumbrados en títulos anteriores. Ahora tendremos que sobrevivir al más puro estilo Tom Hanks en "Náufrago". Avanzaremos en el juego diseñando y fabricando nuestras propias herramientas y nos alimentaremos recolectando cientos de variedades de vegetales y frutas o capturando animalillos salvajes. Eso sí, a los chimpancés nos os los comáis, tragones, que ellos nos ayudarán proporcionándonos recursos muy útiles para avanzar en nuestra aventura mejorando nuestras habilidades. Y es que éstas serán básicas para prosperar, ya que al principio decidiremos cuál será la profesión de nuestros Sims, lo que influirá notablemente a la hora de evolucionar en nuestras tareas. Por ejemplo, el ejecutivo tendrá una facilidad asombrosa para relacionarse con los demás, el cocinero creará platos mucho más elaborados, etcétera. Ríete tú de los pringaos que salen en la isla de los famosos. Ah, y a medida que vayamos avanzando en el juego hasta podremos fundar una comunidad de Sims. Por supuesto la exploración de cuevas, playas, lagos y selvas estará a la orden del día. Así que eso de tirarnos a la bartola por estar en una isla ni lo sueñes, la gracia del juego es estar continuamente activos. Aunque cojee un poco en algunos aspectos, - escasa calidad gráfica y un apartado sonoro donde la música casi brilla por su ausencia- «Los Sims 2: Náufragos» no dejará indiferentes a los amantes de la saga creada por William Wright y, como mínimo, resultará curioso a los menos acostumbrados a este tipo de juegos. No lo pierdas de vista.

Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Simulador social

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.lossims.com

Valoración

Criterio	Puntuación
Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	5/6



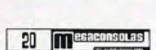






¡Alegra esa cara!

▶ Las llamadas motivaciones o necesidades de nuestro pequeño "amigo virtual", serán esenciales a la hora de avanzar. Comenzaremos por las más básicas: comer, hacer de vientre, dormir o relacionarnos con los demás animales y compañeros de la isla. A medida que vayamos avanzando aparecerán nuevas motivaciones, tales como nuestra higiene personal (que no la percibiremos hasta que nos encontremos con otros náufragos), la diversión (que la satisfaremos tocando unas maracas o bailando), la comodidad respecto a nuestras ropas, que se desgastarán y deberemos diseñárnosla con hojas de plátano, e incluso la necesidad de construir y decorar nuestra choza al más puro estilo "La casa de tu vida".



NBA LIVE 08



Los mastodontes de la cancha están listos para ofrecer el mayor espectáculo del mundo.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Nuevas canchas

Esta temporada es la primera en que las grandes franquicias deportivas han aterrizado en las nuevas consolas, por lo que hay que dar tiempo al tiempo. Esto es, si bien la versión PS3 se beneficia de la excelencia gráfica y fluidez de movimientos de la consola de Sony, la versión Wii es harina de otro costal. Quizá la naturaleza de este deporte haga complicado su conversión a los mandos de la consola de Nintendo, cosa que se suaviza en el fútbol, pero intentar sacarle el jugo a las opciones atacantes y de jugabilidad de este título con el WiiMote y el Nunchuck es tarea complicada. Eso sí, en otros modos más individualizados la cosa cambia. Tiempo al tiempo.

Ficha Técnica

Compañía
EA Sport

Género
Deportivo

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+3 años

Cibercontacto
www.easports.com/nbalive08

El mayor espectáculo del mundo se renueva con nuevos movimientos, jugabilidad total y gráficos mejorados. La bomba, vamos. Navarro, se entiende.

¿Conseguirá Horry su octavo anillo? ¿Y Garnett el primero? ¿Se le acabará de caer el pelo a Nesterovic? ¿Ya tiene Kobe mansión en Chicago? ¿Instalará una báscula de camiones en Miami para pesar a Shaq? Interrogantes como éstos le darán más vidilla a la mejor liga de baloncesto del mundo, además de contar con cinco españoles, cinco, entre sus filas. Para celebrarlo, la versión de este año ofrece algunas novedades francamente meritorias, considerando que, mal que les pese a algunos, el sistema de juego arcade está plenamente instalado y campa triunfante desde hace años. Otra cosa es que el nivel gráfico esté necesitado de una manita de barniz, al´´go que en esta edición han tomado muy buena cuenta con un frameo suave a 60 por segundo como el contraataque de los Suns. Solo gracias a ello es posible el nuevo sistema de manejo del balón, intuitivo y que mapeo los movimientos del stick analógico derecho y ofrece una respuesta directa para realizar un enorme repertorio de fintas y movimientos en ataque que te harán dominar el perímetro. En la pintura también habrá tráfico fluido, ya que podemos aumentar el nivel de circulación de balón hacia el poste bajo y marcar el terreno con el mejorado juego interior, con nuevas combinaciones de amagos y tiros. Se acabaron los armarios de tres puertas.

«NBA Live 08» introduce un nuevo sistema de manejo del balón. Esta mecánica intuitiva de juego mapea los movimientos del stick analógico derecho y te ofrece una respuesta directa para realizar un enorme repertorio de fintas y movimientos en ataque que te harán dominar el perímetro.

Showtime

El mejor baloncesto siempre ha sido pasar, pasar y tirar, así que esta edición incorpora los Hot Spots, o zonas de juego que, basadas en las estadísticas reales de tiro en la competición, sirven para destacar desde dónde es bueno un jugador en la faceta de tiro. Como siempre, las estrellas tendrán sus propios movimientos personalizados, y una jugabilidad de 5 contra 5 de gala que incluye un posicionamiento lógico constante en cada mitad del campo, nuevas mecánicas de pase y tiro y un nuevo sistema de interacción lógica entre jugadores. En definitiva, que no es de extrañar que prácticamente todos los jugadores profesionales se pasen las horas muertas dándole a la consola con afán de mejorar su propio juego y hacer mella en el del rival. ¿Veremos algún día al «NBA Live» sustituyendo la pesadita pizarra de los geniecillos de la liga? Tiempo al tiempo. Eso, en cuanto a juego. En cuanto a modos, encontraremos los habituales de temporada regular, playoffs, desafíos recientes y malabarismos variados, aparte del fin de semana de las estrellas con sus mates y triples. Pero hay tres que destacan sobre el resto: el nuevo Modo Dinastía, que nos permite recibir alertas en tiempo real de los entrenadores y propietarios del equipo, que nos ayudarán a conocer la información de última hora cuando la necesitemos. El Modo Campeonato del Mundo de la FIBA, donde competiremos en un torneo internacional con ocho selecciones nacionales oficiales con sus alineaciones, quintetos y equipaciones oficiales. Incluyendo a la selección campeona del Mundo, España, y a Argentina, USA, Grecia, Alemania, Italia, Francia y China. Y, por último, las Ligas Online Personalizadas para crea nuestros propios torneos online personalizados con hasta 32 equipos. En fin, el mayor espectáculo del mundo, a toda mecha.





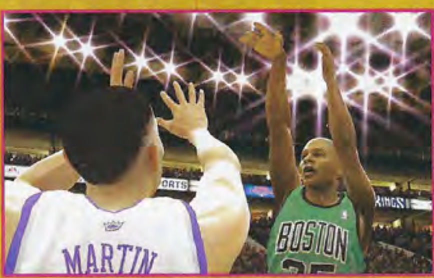
Guía de juego



Buena prueba de lo que afinan estos chicos a la hora de fabricar las tripas de su juego está en una anécdota significativa: antes de empezar la temporada, EA simuló perfectamente cómo iba a ser su desarrollo, con un resultado de lo más probable: campeón Phoenix y finalista Boston. También sería rookie del año Durant y el MPV, un Wade que tendría que echarse a la espalda el orgullo de los penúltimos campeones. Incluso los Grizzlies obtendrían 35 victorias, cifra más que



razonable. Por tanto, la puntería de este título está bien afinada. Sólo queda mover la maquinaria, más o menos de la misma forma que en años anteriores, con sus pases directos, su botón para mate y bandeja, sus movimientos freestyle personalizados y con algunos movimientos sofisticados como rebotes aéreos, mates en palmeo o tiros hacia atrás en suspensión, como les gustan a Gasol. Un catálogo reconocido por el jugón, incluso el más durillo concurso de mates, con nuevas piruetas y combos auténticamente de ciencia-ficción. Y es que esta edición tiene un ligero sabor playground de lo más agradecido. Y para los más freaks, ojo al catálogo de camisetas históricas, con algunas perlas raras, raras. Y ya se sabe, si ganas el oro en los desafíos, podrás echar un uno contra uno entre Nash y Maravich para que se te salten los lagrimones...



Gramola que mola

Está claro: el baloncesto es el deporte con más ritmillo del mundo, por lo que el apartado musical es uno de los tradicionalmente mejor cuidados de la saga. Este año el nivel no se queda atrás gracias a las 19 canciones disponibles, cinco de ellas debutantes. Como siempre, el estilo es una cañera combinación de hip hop, reggae, rock y R&B, donde sobre sobresalen temas de Mr. J. Medeiros, Mark Ronson, Joss Stone, Timbaland, Unklejam, The Hives y muchos otros. Menuda gramola de lujo.



TEXTOS: GORRINCH

PS2/XBOX 360

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

Los mamporreros más payasos y mentirosos de la televisión se zurran de verdad en las consolas. Si eres redactor de videojuegos muy a menudo te toca analizar juegos que, por concepto, quizá nunca comprarías. Sin embargo, en esa lista de títulos a veces te llevas una grata sorpresa y aprovechas la oportunidad con una tarde de risas y diversión. Es lo que sucede con «Smackdown vs Raw 2008», una serie de televisión y de juegos que nadie reconoce ver (al estilo "prensa" del corazón) pero que tiene altísimos niveles de audiencia. Y por algo será que se juega tanto. A mil kilómetros jugables de «Tekken» o «Virtua Fighter», «Smackdown» hace realidad lo que en los ring televisivos es mentira: leñazos increíbles y acción a raudales. Los alrededor de 50 luchadores son bestias pardas representadas con un detalle sobrecogedor en la nueva generación. No sólo los modelados, donde se aprecia el brillo del sudor y la tensión de los músculos, sino en magníficas animaciones y contundentes sonidos. Te dolerá, hasta que te acostumbres, el ver cabezas estampándose contra las cuerdas y cayendo del ring... pero luego te reirás como Bill Clinton con Boris Yeltsin. Y ese es precisamente su mayor acierto, el que jugar sea fácil y súper entretenido. Los que ya conozcan la saga sabrán que el control no se parece a ningún otro título. Las llaves predominan sobre los impactos directos, y las combinaciones de varios luchadores serán las más bonitas y complicadas. Casi todos los agarres se ejecutan con el stick derecho, y conseguir levantar a un combatiente peleón y machacarlo contra el suelo en un movimiento estiloso es una sensación indescriptible. Como novedad, hay que destacar la interacción del público, que nos proporcionará armas tan variopintas como guitarras eléctricas para estampar en los adversarios.
Siempre con el buen rollo por bandera y el consabido lema "no hagáis esto en casa", THQ se ha vuelto a cubrir de gloria.



Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Lucha

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.thqgames.es

Wrestling con Historia

En realidad no hace falta conocer nada del mundo de la lucha libre para pasárselo bien con «Smackdown vs Raw». Pero si de pequeño tenías una figurita de Hulk Hogan o sabes bien cómo se las gasta Rey Misterio... ay, amigo, entonces estás perdido en cuanto te eches una partida. Todos los entresijos del pseudo deporte están incluidos en numerosos guiños, desde carteles entre el público a repeticiones de golpes. Y no podían faltar esas enfebrecidas presentaciones de luchadores, donde cada protagonista se da un baño de multitudes y hace una breve demostración de personalidad. Y es que debe ser difícil no crecerse cuando cientos de personas corean tu nombre. Mejor que verlo por la tele.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

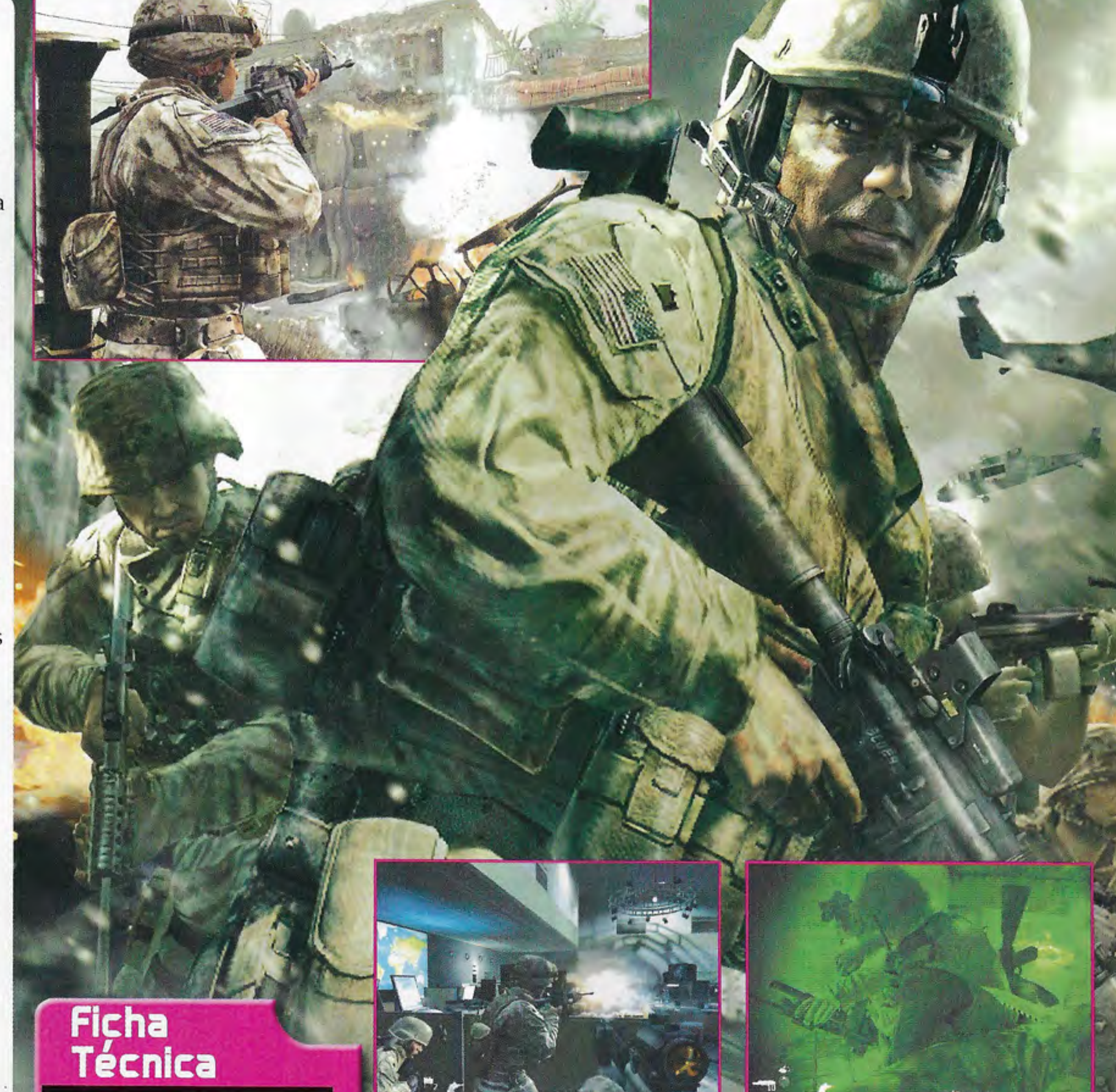
Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■□□□□


TÚ CONTRA EL MUNDO, ONLINE 1 CONTRA 1
Virtua Fighter 5™
Este es el Quinto Torneo de Lucha Mundial. Con dos nuevos luchadores y 15 afamados campeones, tus opciones serán intermi-nables, aunque tus posibilidades sólo unas pocas. Gracias al nuevo sistema de manejo puedes controlar cada una de las acciones de todos los combatientes. Así que lanza tus golpes y esquiva sus combos con precisión y garbo. Tú nunca has luchado antes como ahora, y ganar nunca antes fue tan importante y reconfortante.
16+
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
SEGA
www.sega-europe.com/virtuafighter5
www.sega-europe.com

CALL OF DUTY 4



Ya ha terminado la Segunda Guerra Mundial... comienza la guerra del futuro

Las guerras son quizá el acto humano más terrible que existe, si bien desde la épica Ilíada de Homero ha sido uno de los temas literarios y cinematográficos más afortunados en su ejecución artística. Incluso ha llegado a salpicar a los videojuegos con grandes joyas que todos los usuarios recuerdan por sus interminables horas de juego. «Call of Duty» es uno de esos títulos que todo buen aficionado al shooter guarda como oro en paño en su videoteca, aunque en su tercera entrega había comenzado a dar síntomas inequívocos de necesitar un cambio. Pues bien, «COD4» ha respondido a las plegarias antes de que se produjeran, cambiando la época desde los años cuarenta hasta un conflicto bélico de la actualidad.

Evidentemente, la novedad de la ambientación afecta en todos los aspectos del desarrollo, contando en esta ocasión con armas mucho más avanzadas. La historia nos lleva a la busca y captura de unas supuestas armas nucleares en Oriente Medio y Europa (vete a saber quién dio la información…), pero las misiones no se limitan a avanzar y destruir, sino que tendremos variantes como liberar a presos, desactivar bombas o "secuestrar" barcos. Todo con un apartado gráfico que ya prometía en sus primeros trailer y que se confirma como uno de los más sólidos jamás creado. Al igual que en «COD3», la acción en pantalla es abrumadora, con helicóptero cayendo abatidos a nuestro alrededor y cohetes pasándonos por encima de la cabeza. Uno de los puntos flojos de los anteriores era la animación robótica de los soldados. Olvídate de esas repetitivas carreras, ahora las reacciones frente a los disparos o la forma en la que se cubren los enemigos ya no

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Shooter

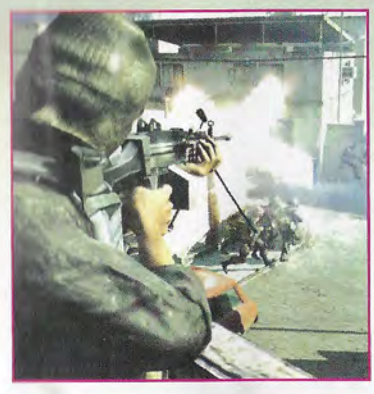
Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a …
+3 años

Cibercontacto
www.callofduty4.es

Cambio de año, cambio de malos

Sin duda, la elección de la Segunda Guerra Mundial como escenario para multitud de juegos de disparos se debe principalmente a la clarísima diferenciación entre buenos y malos que existe en ese conflicto. Si nos vamos a Vietnam, Afganistán o Iraq… la cosa no está tan clara. Por eso era arriesgado representar fidedignamente un conflicto real y reciente, sobre todo viendo el caso de «Ghost Recon 2» y México, que aún siendo una situación inventada tuvo consecuencias diplomáticas notables. Para no tocar la fibra sensible se ha tratado la historia de una forma un tanto tópica, pero vivir desde dentro la acción hará que se te olviden todos esos dilemas políticos y que disfrutes como un enano con el ritmo narrativo.











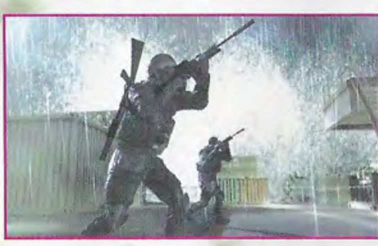
Valoración

Gráficos ■■■■■■

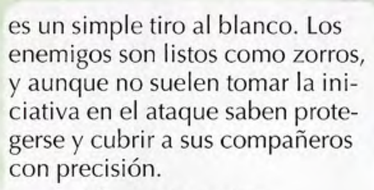
Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■□□□







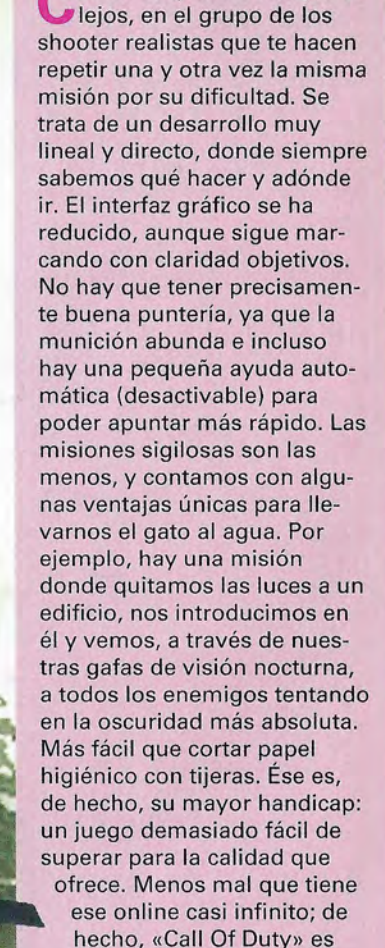
es un simple tiro al blanco. Los enemigos son listos como zorros, y aunque no suelen tomar la iniciativa en el ataque saben protegerse y cubrir a sus compañeros con precisión.

Pelotón al frente

Tomaremos el papel de dos soldados, un británico del Special Air Service y un marine norteamericano de élite. Ni mucho menos estaremos solos, ya que los desembarcos o las tomas multitudinarias de ciudades estarán a la orden del día. Las misiones son mucho más abundantes pero también tienen una drástica reducción en su duración. Esto es muy beneficioso para mantener el ritmo trepidante de la historia, pero pasa factura a la hora de jugar: como mucho 8 horas te llevará terminar el juego en dificultad normal, y eso siendo un zoquete. Ningún jugador debería perderse la experiencia que supone «Call of Duty 4» en la nueva generación. Unos gráficos de ensueño, unas dimensiones tremendas y un multijugador en línea ejemplar. El paradigma del entretenimiento digital de nuestros días que, aún con sus fallos (linealidad, duración...), se convierte en ejemplo de diversión directa y espectacular.

¿Modern Warfare? Será por algo

▸ Después de tres entregas correteando con las mismas armas, ya iba siendo hora de disfrutar de potencia de fuego decente en nuestras manos. Nada de viejas Colt, ahora lo que se lleva es un G36 o un AK-47 a juego con nuestros juguetitos de nueva generación. Con la de tiros que hemos pegado en otros juegos (¿te suena el Counter?), seguramente ya sabrás que estas armas tienen características propias y muy diferenciadas. Las compactas disparan deprisa pero no tienen precisión ni pegada, y las potentes tienen una cadencia de disparo apta sólo para tiradores olímpicos. Al arma que nadie le va a poner pegas es al lanzacohetes RPG, una delicia cuando tenemos carros blindados o grupos de enemigos delante.



Guía de juego

Call of Duty 4» no está, ni de lejos, en el grupo de los shooter realistas que te hacen repetir una y otra vez la misma misión por su dificultad. Se trata de un desarrollo muy lineal y directo, donde siempre sabemos qué hacer y adónde ir. El interfaz gráfico se ha reducido, aunque sigue marcando con claridad objetivos. No hay que tener precisamente buena puntería, ya que la munición abunda e incluso hay una pequeña ayuda automática (desactivable) para poder apuntar más rápido. Las misiones sigilosas son las menos, y contamos con algunas ventajas únicas para llevarnos el gato al agua. Por ejemplo, hay una misión donde quitamos las luces a un edificio, nos introducimos en él y vemos, a través de nuestras gafas de visión nocturna, a todos los enemigos tentando en la oscuridad más absoluta. Más fácil que cortar papel higiénico con tijeras. Ése es, de hecho, su mayor handicap: un juego demasiado fácil de superar para la calidad que ofrece. Menos mal que tiene ese online casi infinito; de hecho, «Call Of Duty» es sin duda el «Counter Strike» de las consolas, con multitud de modos de juego, aunque siempre se acaba jugando a lo mismo: Team Death Match. Traed madera, ¡es la guerra!



PS3/XBOX 360

SKATE

Ponte las pilas, Tony Hawk, porque como te descuides tus días de vino y rosas pueden llevar a su fin.

Porque «Skate», la nueva perla de EA Big, es lo mas cercano a montar en monopatín sin tener que poner el pie sobre una tabla. Todo, gracias a unos escenarios fabulosos y unos innovadores controles basados en los sticks analógicos y la posibilidad de crear trucos que definen tu propio estilo. Antes que nada, lo más recomendable es pasarse por el tutorial, donde empezaremos a familiarizarnos con las diversas piruetas y volatines, desde ollies a pop-shuvit o elip de 360 grados.

Cuando estés preparado y con unos cuantos moratones en tu cuerpo, es hora de dar el brinco al estilo individual, con una física única que hace posible que no existan dos trucos iguales. La ciudad de San Vanelona es la que nos desafía a explorar, encontrar y dominar las mejores zonas para patinar. Incluso podremos grabar nuestros mejores movimientos y compartir el estilo único con amigos de todo el mundo gracias a la posibilidad de capturar los mejores movimientos utilizando las innovadoras herramientas de edición online y añadiendo música para crear el vídeo de skate definitivo. Tiembla, MTV. Uno de los triunfos de esta versión es su intuitivo control analógico Flickit, que permite realizar trucos que capturan la auténtica sensación de montar en skate. Nada de machacar botones a lo tonto. Esto conlleva la posibilidad de crear nuestra propia personalidad gracias a una física y unas animaciones que ofrecen la libertad de decidir la apariencia y el estilo de cada skater. La creatividad ante todo. Además, la progresión abierta permite a los jugadores patinar cómo y donde quieran, convirtiéndose en famosas estrellas del skate o crearse una reputación en las calles para salir en revistas como Thrasher o Skateboard Magazine.Y de rebote, la tajada online, que incluye una amplia variedad de modos multijugador para competir con virtuosos de todo el mundo. La caña, vamos.



Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Deporte

anzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

ntacto
www.skatelife.es

Patinaje total

La experiencia de «Skate» no se limita a fardar con los colegas o ganar copas contrachapadas en competiciones cutrecillas. Tienes ante ti un universo completo localizado en San Vanelona, con sus rincones (ojo a la galería de arte), sus seguratas y ciudadanos picajosos y sus tiendas a la última. Aunque también puedes pedir ayuda a skaters legendarios como Danny Way, Mark Gonzales, Rob Dyrdek, Mike Carroll, P.J. Ladd, Chris Cole, Jason Dill, Pat Duffy, Jerry Hsu, Paul Rodriguez y Dennis Busenitz.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■□□□


12+
www.pegi.info
LOS MUERTOS
TE ESPERAN
TÚ SÓLO TIENES
QUE ENCONTRAR
LA PUERTA
www.Folklore-game.com
Folklore
Folklore, disponible en octubre sólo para PlayStation3
This is living
PLAYSTATION 3

PS3

RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES

Ficha Técnica

Compañía
Insomniac Games

Género
Acción / Aventuras

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.ratchetand-clankgadgets.com

Bellos parajes

Como apuntamos en el análisis, los escenarios son otras grandes atracciones del juego, ya que se nota a la legua que Insomniac ha exprimido al máximo las posibilidades de la PS3. Así, disfrutaremos de localizaciones como la ciudad de Metrópolis, una preciosa ciudad mecánica repleta de detalles y catacumbas por las que poder soltarnos la melena plataformera. O, como primera parada, el planeta Sargasso, plagado de dinosaurios y bichos de lo más inquietantes. En fin, la poética de la mecánica al alcance de tu Sixaxis. Y qué decir de los escenarios galácticos. Para quedarse a mirar las estrellitas embobados...

El dúo más dinámico del planeta jugón desembarca en la PS3. Un zafarrancho con un nuevo motor gráfico, líneas argumentales jugosas y, sobre todo, más armas que el garaje de Rambo.

Cómo son estos chicos. Si hace nada les veíamos proclamar modestamente que "el tamaño no importa", ahora se vuelven gallitos y nos amenazan con que están "armados hasta los dientes". Y buenas razones tiene Insomniac para tal farol, ya que le ha ganado la partida a sus "archi-enemigos" de Naughty Dog en el asalto a la PS3, aunque Jack y Daxter están a puntito de caramelo. El caso es que esta nueva aventura de Ratchet y Clank ha sido una de las más esperadas de la saga, y por méritos propios, ya que hace casi un año empezó a sacar la cabecita este título, bautizado con mucha pompa como "la más potente experiencia de acción/aventura para la nueva generación". Hombre, quizá los lobos aúllen un poco más de la cuenta, pero cierto es que esta entrega aglutina unos cuantos elementos que le hacen brillar con luz propia.
En primer lugar, el argumento, que nos "retrotrae" a los gérmenes y orígenes de Ratchet dentro de su raza de los Lombax, y nos presenta un nuevo villano peligroso: el Emperador Tachyon. Por si fuera poco, nuestros protagonistas también tendrán que lidiar con la tribu de los Gragmites, extraños insectos voladores que intentan picotear a nuestro dúo dinámico. Vamos, que deberán andar con pies de plomo y con el cargador bien rebosante, como indica su título.

Historia paralela

Aparte, también tendremos una línea argumental paralela que nos cuenta la verdadera historia del encuentro entre nuestros dos amigos, así como las visiones que Clank sufre con otros robots parientes lejanos, los Zoni. En fin, que hay cuerda narrativa para rato. Evidentemente, la principal tajada jugona llegará por el lado de la acción, gracias al carrerón armamentístico que lucen estos muchachos, pero tampoco hay que descuidar el elemento plataformero, altamente espoleado por la maravilla gráfica que, en cuestión de escenarios, tendrá el juego. Recorrer la ciudad boscosa de Kerchu, todo exuberancia trampera, o los circuitos nevados del superordenador IIS son dos de las muchas experiencias que nos ofrece la fértil imaginería geográfica del juego. Además, con texturas constantes y con pocos bajones y "caídas de tensión". Todo ello, gracias a un motor gráfico que proporciona una riqueza en los FX pocas veces vista, con fuegos llameantes, vegetaciones asilvestradas, aguas bravas... Una belleza que también campa por sus anchas en el modelado de personajes, ya que solamente el rostro de Ratchet acapara un total de 96 puntos de expresión (en otras entregas, todo el cuerpo ya tenía 112). Así se explica el enorme nivel de animaciones y cinemática a lo Jerry Buckheimer conseguido por el juego que, como no se puede tener todo en esta vida, sacrifica otros modos de juego que no sean el principal "historia", incluyendo multijugadores. Aunque, ¿para qué queremos más gente si con esta pedazo de pareja de dos nos sobramos?









Ya te digo que hasta los dientes...

Por supuesto, el atractivo principal del juego, ya desde su título, reside en su poderío armamentístico. Un catálogo que pondría los dientes largos al mismísimo Bush o a Charlton Heston, y que incluye perlas como la Death Springs que, tras invocar a unos cuantos "duendecillos", los lanza contra el enemigo cual pirañas en ayunas. Aparte, también tenemos regalitos finos como el Predator Launcher, lanzamisiles articulados y polivalentes, los Plasma Beast o el contundente y significativo Negociador con un solo disparo (así me gustan a mí las negociaciones). Por si fuera poco, la aventura está cuajada de items de combate que iremos descubriendo a lo largo de la historia, entre los que destaca el cachondo Groovatron, una especie de bola de discoteca que fundirá a los rivales a base de hacerles bailar a ritmo del sábado noche. Qué grima, hay gente realmente perversa.



Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Guía de juego



Evidentemente, lo primero que tendremos que hacer en este título es familiarizarnos con la cantidad de armas y gadgets disponibles, algunos tan complejos que requerirán algunas horas de ensayo-error con el mando de la PS3. Porque, si bien ciertas armas como Plasma Beasts o Tornado Launcher gozan de movimientos interactivos del Sixaxis, con otras también tendremos que echar mano de la botonadura para



desplegar todas sus posibilidades matonas. Precisamente la mencionada Pistola Tornado es una de las más agradecidas, ya que permite crear pequeños torbellinos y lanzarlos a golpe de Sixaxis. Por su parte, las granadas de fusión son dinamita pura al ir golpeando al enemigo con una serie de ondas expansivas controladas con el mando. También es fundamental saber controlar el zoom del Visi-copter, artilugio que demuestra cómo reacciona en tiempo real el joystick de la PS3. En definitiva, un cóctel de balas y alguna baba gelatinosa como pocas veces se ha visto en la consola de Sony. Y eso que, en teoría, es un juego para la chavalería...



PS2

MOTOGP 07

Nueva entrega del "circo de las dos ruedas", como dicen los cursis. Y ya van cinco, si no nos fallan las cuentas. Pero ojo que esta vez la franquicia motera viene con jugosas novedades, ya que se ha producido un cambio de escudería de lo más insospechado: los expertos asfálticos Namco (creadores de «Ridge Racer», sin ir más lejos) han dejado paso a los chicos de Capcom, que evidentemente nunca han tenido mucho éxito ni recorrido en estos andurriales, si exceptuamos el parecido del comecocos con un neumático (siempre que tenga la boca cerrada, claro). Pero el estreno no le ha salido mal, sobre todo porque se ha arrimado a Milestone, veteranos en el sector, principalmente por sus juegos de «Superbikes», de lo mejorcito con el escape libre. Así, «MotoGP» inaugura una nueva etapa en su carrera, marcada por un continuismo en la saga pero con lógicas y valiosas novedades. Por supuesto, tendremos toditos los circuitos (diecisiete, bien reconstruídos y ampliados), corredores y motos oficiales (una veintena de vehículos nuevos Extreme) de la temporada. También permanecen modos de juego clásicos como el Desafío, con cien pruebas individuales para desbloquear extras, el Temporada, Carrera Rápida, Contrarreloj o un Multijugador hasta para dieciséis competidores por carrera en modo GP y Extreme. La nueva manita de pintura se empieza a notar en detalles tales como las condiciones meteorológicas, que afectarán al juego de forma mucho más realista e intuitiva, evidenciando que no es lo mismo enfilar una curva peligrosa con el piso empapado que bien seco. Aparte, el espectáculo está garantizado rodeando los circuitos, ya que los miles de espectadores y las alegres chicas de la parrilla también le ponen salsa al deporte. Una calidad visual a prueba de derrapes que demuestra que los cambios de camiseta le vienen muy bien a una franquicia tan consolidada como ésta. Galopa y corta el viento...


A todo gas, las carreras son tan realistas como intuitivas. Un flipe total.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Conducción

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.motogp.com

Todo bajo control

Otro de los nuevos aires de «Moto GP» se refiere al sistema de control a lomos de las potentes máquinas, que logra adaptarse a cada jugador de forma directa y como un guante. Así, tendremos a nuestra disposición controles de tracción, frenos asistidos, posiciones automáticas del piloto, control independiente de los frenos delanteros y traseros y hasta balanceos "personalizados". Todos, muy pensado. Encima, también se ha reforzado el capítulo de modificaciones mecánicas para customizar motor, neumáticos y frenos con una calibración perfecta.

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□



BUZZ! JUNIOR
MONSTER RUMBLE

La sección juvenil de la saga «Buzz» sigue viento en popa a toda vela. Después de darle a los monitos de «Locura en la jungla» y a los autómatas de «Robot Manía», ahora la cosa se pone escalofriante y "regomeya" con esta entrega, localizada en la mansión de un mad doctor de aquí te espero.

El argumento parece un cruce entre Abbott y Costello y Scooby-Doo: un profesor algo chiflado ha estado creando sus propias criaturas para tenerlas a su servicio. Pero un inesperado rayo ha llevado sus planes al caos: los monstruos han desarrollado mentes propias y no obedecen las órdenes.

De hecho solo les interesa competir en desafíos unos contra otros para ver qué monstruo es "lo más de lo más". Han escapado del laboratorio del profesor y están corriendo como locos por la Mansión, concentrados en coger globos oculares.

Son los macabros premios que se ofrecen a los ganadores de 25 entretenidos minijuegos como hacer papilla calabazas, desenrollar las vendas de siniestras momias o intentar esquivar un chapuzón apestoso en las cloacas subterráneas de la mansión. Una de las principales características del juego es su avanzada IA para el "control de mentes de monstruos", que mejora la tajada unijugadora en un título mucho más volcado a su disfrute en compañía. La jugabilidad de «Junior Monsters» es la habitual en la franquicia: pulsar los buzzers para aunar velocidad y habilidad y poder competir en retos como "cada monstruo a lo suyo" en la extraña y aterradora mansión y enfrentarnos a tareas de forma rápida y veloz para obtener el mayor número de globos oculares y llegar a ser el súper monstruo. Lo dicho: una diversión más aterradora que pasar la Nochevieja con la pitonisa Lola y Aramis Fuster.

Hasta 25 entretenidos minijuegos para pasártelo de miedo.

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

Monstruo, más que monstruo

Una de las novedades fundamentales de esta tercera entrega de la franquicia «Buzz Junior» es que permite a los jugadores elegir entre cuatro monstruos totalmente diferentes y personalizarlos usando la función "Crea tu propio monstruo", con una amplia variedad de combinaciones de características. Así, los jugadores pueden coger y mezclar los ojos, tipos de brazos, piernas, cuernos, orejas y mucho más. ¿Y si luego los angelitos dicen que quieren ser de mayores como el doctor Frankenstein?

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Arcade

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com

SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW



Tras varios premios como juego del año, llega otro Syphon Filter que se hace sombra a sí mismo.

Pese a haber sido una saga con una salud envidiable durante sus primeros pinitos en la PlayStation de 32 bits, «Syphon Filter» ha estado Missed In Action en las consolas de sobremesa de la marca nipona desde el irregular «Omega Strain». Sin embargo, ahí estaba PSP, un cacharrillo portátil que alojó al refugiado político proporcionándole potencia técnica y grandes historias. La penúltima de ellas fue «Dark Mirror», que tuvo calidad de sobra para esperar una continuación por todo lo alto. Y los fans de la serie desde luego van a tener pocas quejas con este «Logan's Shadow».

La historia retoma el papel del superagente Gabe Logan, un espía multitarea forjado en innumerables misiones límite. En esta ocasión, la historia nos hará recorrer misiones localizadas desde el mitad del Índico hasta Oriente Medio, en busca de una peligrosa tecnología robada por un grupo terrorista. Para complicar todavía más las cosas, al parecer uno de nuestros más antiguos aliados, la bella Lian Xing, es un agente doble. Unos cuantos giros de guión

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

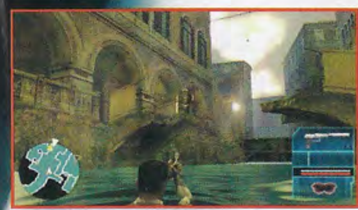
Lanzamiento
Noviembre

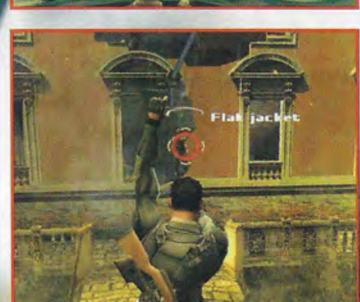
Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com

PSP, el nuevo refugio de Logan

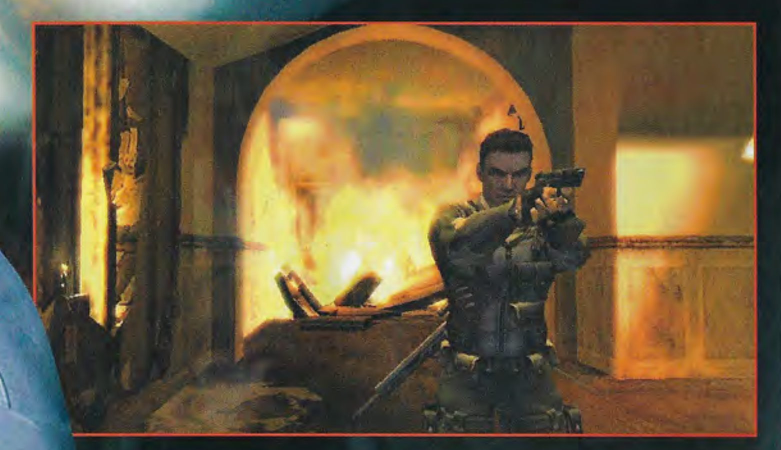
Parece mentira que, con lo que significó Syphon Filter para la primera PlayStation, haya tenido que quedarse relegado a título insignia de la portátil de Sony, ya que en PS2 no ha alcanzado el nivel esperado. Lamentaciones aparte, otro de los puntos más destacables de esta versión es su multijugador. Bien resuelto ya en su anterior entrega, ahora hasta diez jugadores pueden batirse en duelos como Capturar la bandera, Sabotaje o un clásico Deathmatch. Todo un acierto sobre todo teniendo en cuenta lo bien que funciona. Si no te parece suficiente reto el obtener el 100% en las misiones, échate unas cuantas partidas online para desbloquear nuevos objetos que sólo se pueden conseguir de esta forma.





Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□





sin importancia para una historia cargada de tópicos que, sin embargo, te enganchará gracias a un ritmo trepidante.

Gran dinamismo

El dinamismo se mantiene en el desarrollo de las fases. Manejando la cámara con los botones tradicionales y las acciones principales con los gatillos, se puede decir que el control es inmejorable para las posibilidades de la portátil. Una lástima que tenga una disposición asimétrica y poco intuitiva, pero todo es acostumbrarse. Una de las novedades reside en las escenas de combinación de botones, como los Quick Time Event inventados en «Shenmue» y aprovechados últimamente en «God of War» y «Heavenly Sword».

Pero hay que quitarse el sombrero sobre todo en los apartados gráficos. Unas texturas magníficas, una ropa que se arruga, efectos de luz variables en intensidad y posición... una lista inacabable que le alza indiscutiblemente como demostración de poderío, por encima de títulos como «Tekken Dark Resurrection» o «Metal Gear Solid Portable Ops». Las comparaciones con este último, por cierto, son inútiles, ya que apenas comparten vista en tercera persona y tiroteos. Por supuesto, y como ha venido siendo uno de los baluartes de la franquicia, está doblado al castellano de una forma notable. Cosa que notaremos sobre todo en las abundantes – y magníficas – animaciones renderizadas, que proporcionan una velocidad a la historia muy emocionante.

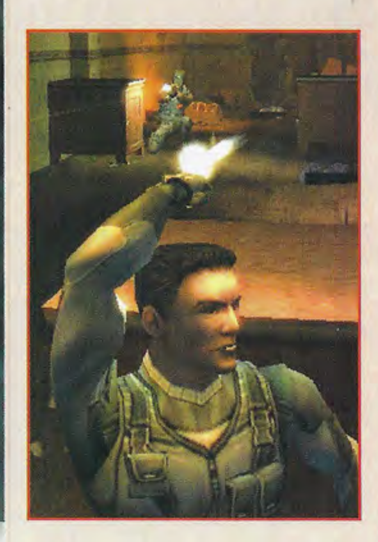
Parece que dos años después de su lanzamiento en España estamos viviendo una segunda juventud para PSP. No sabemos si gracias al recientemente desatado poder del procesador central (overclocked a 333 megahertzios, para los más expertos), o simplemente a que los desarrolladores por fin han alcanzado el cenit programador; el caso es que los beneficiados somos los usuarios, con juegazos del calibre de «Logan's Shadow». Como para perdérselo.

Recuerdos de otra época

A diferencia de otras franquicias como «Halo» o «Metal Gear», en «Syphon Filter» puedes comenzar una partida nueva sin necesidad de haber jugado a títulos anteriores de la misma. Los tres primeros títulos para PSX estuvieron bastante relacionados, sobre todo porque salieron en un breve espacio de tiempo. Sin embargo, las nuevas aventuras apenas hacen mención a los juegos ya editados, y los personajes cambian de una aparición a otra. Destacar, por cierto, que los malos se pasan de capullos (por actitud y voces) y los buenos se pasan de chulos, aunque el regustillo a peli mala de acción se te quita en cuanto te metes a pegar unos tiros. También decir que se han recuperado misiones subacuáticas, con diferencia las más aburridas y difíciles del conjunto.

Guía de juego

Lo más parecido que existe a «Syphon Filter» es «Splinter Cell». Sin embargo, la diferencia fundamental es la de los reflejos. Mientras que Sam Fisher tiene normalmente algo de tiempo para pensar, Gabe Logan se enfrenta a reacciones rápidas más a menudo que en el título de UbiSoft. Como en aquél, el arsenal disponible incluye lo último en tecnología, con variada munición que nos permite avanzar de forma sigilosa. Bombas de humo, pirateo de ordenadores y gafas de visión nocturna están a la orden del día, pero son protocolos opcionales a la hora de afrontar el peligro. La alternativa es el estilo "comando", es decir, arrasar con todo sin preocuparte de que te localicen, que tiene sus ventajas dada la escasa inteligencia artificial de los enemigos (y algunos aliados), incapaces de acertarnos mientras los acribillamos. Y eso que sigue la moda recientemente impuesta por «Gears of War» de avanzar cubriéndose en cada recoveco, algo en muchas ocasiones innecesario, si bien mientras estamos a cubierto iremos recuperando energía. En caso de vernos en apuros, podemos asomar el arma y disparar casi a ciegas, algo que sin embargo es útil por el alto grado de tinos.



PSP

SONIC RIVALS 2

Sonic ha conocido muchas encarnaciones a lo largo de los años, pero Sega siempre se ha preocupado de que sus juegos transmitieran sensación de velocidad. Y esa fue la filosofía que inspiró al primer «Sonic Rivals»: "¿Qué tal si Sonic y compañía se dedicaran principalmente a correr?" Tras la buena experiencia de la primera parte, llega esta secuela ampliada y mejorada. La mecánica es la misma, carreras uno contra uno sobre raíles a toda velocidad, pero con algunas mejoras muy interesantes. El Modo Historia resulta bastante variado, y en vez de ofrecer una simple sucesión de carreras, intercala pruebas como Captura el Chao, Batalla de anillos, Tú llevas la bomba... así hasta seis modalidades. Las carreras en sí tienen un funcionamiento más dinámico, y salirse por accidente del camino prefijado no supondrá un obstáculo insalvable, pues casi siempre contarás con una ruta alter-nativa que te permitirá reducir el retraso. Al principio la mecánica de juego te puede parecer algo acelerada y confusa, pero a las tres o cuatro carreras le cogerás el tranquillo y te contagiarás del frenético ritmo. Los cambios automáticos de distancia y perspectiva harán que en ningún momento te sientas perdido, y deslizarte por los vistosos niveles tridimensionales se convertirá en todo un placer. En algunos momentos incluso podrás viajar por el aire, usando un ala delta o haciendo girar las colas de Tails. Con sus distintos modos de juego y el retorno del sistema de cartas coleccionables, «Sonic Rivals 2» demuestra no sólo ser un título muy jugable sino además duradero.



Ficha Técnica

Compañía
SEGA

Género
Plataformas

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

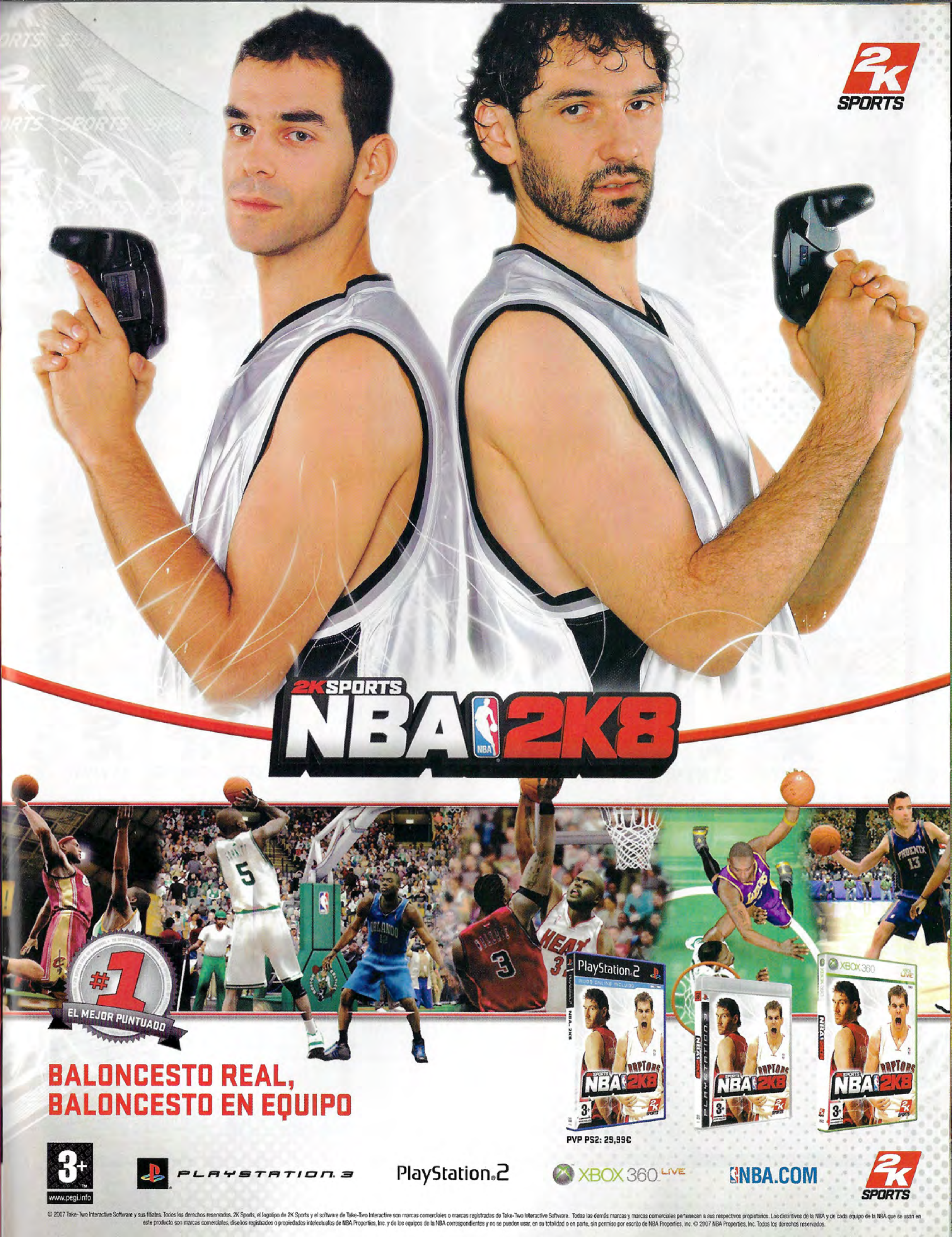
Cibercontacto
www.sega-europe.com/es

Valoración

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Elige tu aventura

▸ Además del Multijugador, dispones de los modos Historia, Evento Individual, Partida Libre (un entrenamiento sin rival) y la Copa Circuito. A esta última sólo puede accederse tras completar el Modo Historia. En el Evento Individual hay seis circuitos para escoger, pero no estarán disponibles desde el principio, sino que se irán abriendo a medida que los superes en el Modo Historia. Con el sistema de cartas (hasta 150) se irán desbloqueando más contenidos.


2K SPORTS
2K SPORTS NBA 2K8
#1
EL MEJOR PUNTUADO
BALONCESTO REAL,
BALONCESTO EN EQUIPO
PlayStation 2
XBOX 360
PVP PS2: 29,99€
3+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
NBA.COM
2K SPORTS

PSP

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Sabemos que algunos de vosotros nunca tenéis suficiente Lara. ¡Necesitáis más, más, más! Bueno, pues aquí está de nuevo, aunque hay que reconocer que este juego tiene algo de especial. Se trata del celebrado "remake" del primerísimo «Tomb Raider», ya aparecido este mismo año en la PS2 con gran éxito. Como sabrán los seguidores más fieles de la saga, esta primera historia sigue las andanzas de Lara tras ser contratada por un poderoso sindicato para recuperar el místico objeto conocido como Scion. Después de descubrir que está siendo utilizada como mero peón de una gran conspiración, Larita decide que debe desentrañar el misterio por sus propios medios. Entre las innovaciones respecto al original figura la inclusión del hoy tan en boga "tiempo bala", que nos permitirá resolver algunas situaciones de peligro con más solvencia y espectacularidad. También se ha incluido un gancho con el que podemos interactuar de una forma más variada con el escenario. Hay que alabar el trabajo de conversión a la pequeña de Sony, pues el juego es prácticamente el mismo que en las versiones de sobremesa, con especial cuidado en la adaptación del control. El manejo de la cámara resulta sencillo empleando los gatillos superiores, y además permite fijar el ángulo libremente. Sorprende también la suavidad del motor gráfico, que logra mover con facilidad los vastos escenarios, con texturas de calidad y sin caída de la frecuencia de refresco. El control resulta muy preciso, aunque no tan bueno como el de PS2, debido a la peor respuesta del stick analógico de la PSP. En resumen, perfecta conversión de un muy buen juego, que exprime totalmente las posibilidades de su plataforma, colocándose entre los tres mejores de esta consola para su género.

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.tombraider.com

Sólo para la PSP

▸ Aunque la PSP es más chiquita que la PS2, su versión del juego es la más completa, empezando con el modo Desafío Maestro, en el que disputarás carreras de Puntos de control para uno o dos jugadores, compitiendo cuerpo a cuerpo en pruebas cronometradas de obstáculos; también está el Modo Profesional para dos jugadores vía Wi-Fi, donde competiremos para ver quién puede coleccionar el mayor número de artefactos, al tiempo que intentamos obstaculizar al rival utilizando trampas y armas. No olvidamos extras como imágenes exclusivas, fondos de pantalla, melodías o "skins" de Lara. Mmm, la piel de Lara...

Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■□□

¡UN MISMO SONIC EN DOS PSP!



Muévete rápido o lo lamentarás, porque Sonic y sus rivales han vuelto a la PSP para disfrutar de unas carreras espectaculares.

8 rivales increíbles, 12 emocionantes nuevos circuitos y 6 apasionantes modos multijugador. Enfréntate a un amigo o despega y explora los vibrantes circuitos. A sus puestos, listos, ¡a correr!

- **¡Desafía a un rival con un solo disco!**
- **Nuevo modo de juego libre.**
- **150 nuevas tarjetas para mejorar tu rival.**

A LA VENTA EN NOVIEMBRE







PSP®





www.sega.es

PROJECT GOTHAM RACING

No se trata de cómo de rápido puedes conducir, sino de cómo conduces cuando vas rápido

Desde la aparición del mundo poligonal en las consolas, el género de la conducción se ha convertido en uno de los baluartes más importantes a la hora de decantarse por un sistema u otro. Los títulos exclusivos para cada plataforma han acabado marcando la diferencia, y mientras que los usuarios de PlayStation han podido chulear de «Gran Turismo», los de Dreamcast y luego Xbox han levantado orgullosos la cabeza al paso de «Project Gotham Racing». Contando la entrega de Dreamcast, con título diferente pero mismo espíritu, «PGR 4» es la quinta encarnación de una saga de coches que ha sabido mantenerse original desde su inicio. En esta ocasión, lo que más impresiona es un increíble apartado gráfico. Más ciudades que nunca (aunque también más limitadas en sus recorridos que de costumbre), que te hacen sentir dentro del juego con detalles espectaculares como los cambios meteorológicos. Pero lo más importante son los coches: representaciones idénticas a sus homólogos reales, con ligeros daños en la carrocería, que nos hacen soñar a través de garajes inalcanzables a los que no somos futbolistas de élite. Brillos metálicos, reflejos de los escenarios, un humo de ensueño en los derrapes, inteligencia artificial con muy mala leche... un cúmulo de virtudes técnicas que influyen muy positivamente en la jugabilidad.

Sonido y estilo de juego

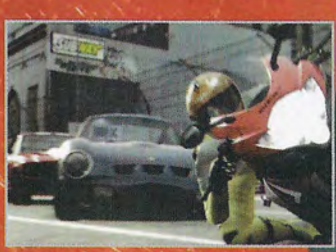
En sonido, desde su estreno en consolas de Microsoft (y espe-

PGR 4 PROJECT GOTHAM RACING

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□





Los kudos, otra forma de conducir

▸ Igual que Mario tiene sus estrellas o Sonic sus anillos, lo que te da la vida en «PGR» son los kudos. Es una palabra de origen griego que hace referencia a la habilidad individual, lo que significa que para puntuar bien en el juego tienes que ser un hacha al volante. Derrapes imposibles, trazadas perfectas o ponerse a dos ruedas son algunas de las tareas más importantes a realizar y que nos reportarán jugosos reconocimientos, pero con tan solo rozarnos con otro coche o llevarnos por delante conos perderemos la puntuación. Precisamente en esta exigencia recae gran parte de la diversión, ya que nos obligará en muchas ocasiones repetir las mismas pruebas para alcanzar la excelencia.



Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Conducción

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.xbox.com/es-ES/games/p/projectgothamracing4/

Tanto el modelado de los bólidos como el rugir de los motores son perfectos.



cialmente su segunda entrega), los efectos han estado a un nivel altísimo. Todavía peca de no digitalizar los rugidos reales de los coches, como hace «Gran Turismo», pero sólo los oídos más experimentados (los de los auténticos locos del motor) se darán cuenta de que no son exactamente iguales. La música, por otra parte, es una selección en general sobresaliente aunque con importantes bajones en la calidad. Por ejemplo, el tema principal está compuesto por Prodigy en exclusiva para «PGR», y se alterna con temas de Richard Wagner, aunque luego encontramos canciones excesivamente raras y étnicas que no invitan precisamente a pisar el acelerador. Bendito sea el disco duro y las listas personalizadas.

El estilo de juego se ha mantenido en el equilibrio entre arcade y simulador, si bien incluye algunos cambios heredados de aspectos como la física. Ahora los coches "vuelan" menos en los saltos y tienen inercias muy diferenciadas según la situación y características del vehículo.

Sólo se pueden hablar maravillas de una producción de este calibre, y es una buena noticia el reciente anuncio de compra por parte de Activision del estudio responsable de la saga, ya que más que probablemente veremos a un primo de este juego (el título se lo queda Microsoft) en otras plataformas. Pero todavía quedan años para eso, y hasta entonces «PGR4» será uno de los referentes indiscutibles de la diversión sobre ruedas.

¿Te gusta conducir?

No todo es correr con los coches a ver quién llega antes, lo importante es llegar mejor. Las pruebas van desde cronos ajustadísimas hasta carreras demenciales, pasando por pruebas de adelantamiento peligroso o jugar a los bolos conduciendo un BMW. Tanta variedad en el modo offline nos garantiza juego para rato, pero los piques en línea pueden ser antológicos. Como de costumbre, el de por sí magnífico garaje a nuestra disposición irá aumentando si optamos por comprar coches en Xbox Live!, que si bien no son necesarios, dará un toque de distinción a las cocheras de nuestra propiedad virtual. Por cierto, hay coches nunca vistos y muy queridos por los aficionados, como un flamante Delorean (sin condensador de fluzo de serie).

Guía de juego



Mucho cuidado con la mala leche de «Project Gotham». Puedes perder la paciencia por el hecho de tener que repetir más de 20 veces un recorrido para llevarte una miserable medalla de bronce. Casi siempre tienes la posibilidad de elegir las pruebas a las que te enfrentas, aunque lo mejor es convertirte en un maestro en cada disciplina (conos, maniobras, carreras, cronos, desafíos contra un rival superior) para seguir avanzando con normalidad. El estilo de juego se traduce en una sencilla conducción al mismo tiempo que exigencia para su dominio total. Los coches son caprichosos en sus reacciones pero siempre se ajustan a la realidad, por lo que sólo necesitarás un par de partidas para que te deje claro el hecho de cómo funciona todo. Más tiempo tardarás si habías jugado a la anterior entrega para 360, en la que difiere por el aumento general de la velocidad y las reacciones. La variedad de coches y de pruebas (mayor que nunca) te garantizan por otro lado que siempre tendrás un desafío a tu medida en caso de que sólo quieras deleitarte al volante por tu cuenta. Por supuesto, nada como probar las habilidades en el modo online, aunque en este ámbito abundan los Schumachers...

ETERNAL SONATA

Por todos es sabida la pasión que levantan los títulos de rol en Japón. Sin embargo, la Xbox 360 ha recibido hasta el momento pocos títulos del género. Para suplir este hueco llega «Eternal Sonata», un título sorprendente por su sabio e innovador uso del argumento y su jugabilidad. La intrigante historia tiene lugar durante las últimas horas de vida del compositor Fréderic Chopin. En su lecho de muerte, el pianista tiene un sueño lleno de color, secretos y revelaciones, en el cual una joven con poderes corre peligro y un muchacho tiene que luchar para salvarla. El juego está compuesto por la dramática sucesión de acontecimientos en el mundo real y en el onírico, con una gran importancia de la música. El sistema de combate es de lo más original. Al igual que en otros juegos, manejaremos a nuestros personajes por turnos, pero también habrá un fuerte componente de acción en tiempo real. En algunos momentos de la lucha deberemos superar pruebas de habilidad, velocidad o coordinación con los botones, como por ejemplo en los bloqueos. Además, nuestros héroes no se quedan quietos en sus posiciones, sino que el movimiento constante de éstos por el campo de batalla será primordial a la hora de llevar a cabo determinados ataques y tácticas de defensa. Empezaremos con pocos miembros en nuestra partida, pero luego podrán aumentar para hacer las batallas aún más vistosas. Un reproche que se puede hacer al juego es su excesiva linealidad: el componente de exploración ha sido reducido al mínimo, y tampoco realizaremos misiones secundarias. El aspecto gráfico, no obstante, es realmente excelente, brillando tanto el diseño y la dirección artística como la implemenación técnica de los mismos. La aventura tiene una duración estimada de unas 300 horas, una cifra bastante razonable. Globalmente, «Eternal Sonata» es quizá el mejor rol para Xbox 360, logrando envolver al jugador con su enorme encanto.









Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■□

Un enemigo, una estrategia

Uno de los elementos diferenciadores del juego es la necesidad de usar distintas tácticas para conseguir tumbar a nuestros contrincantes. Cuanto más poderosos sean los rivales, más complejas deberán ser nuestras estrategias. Las opciones de combate se centran en el ataque y el ataque especial, así como en el uso de objetos. Un aspecto muy novedoso es la importancia de la luz y la oscuridad, ya que el ataque especial variará según nos encontremos en una zona iluminada o a la sombra; del mismo modo, algunos enemigos cambiarán de aspecto según estén bajo la luz del sol o no.

Ficha Técnica

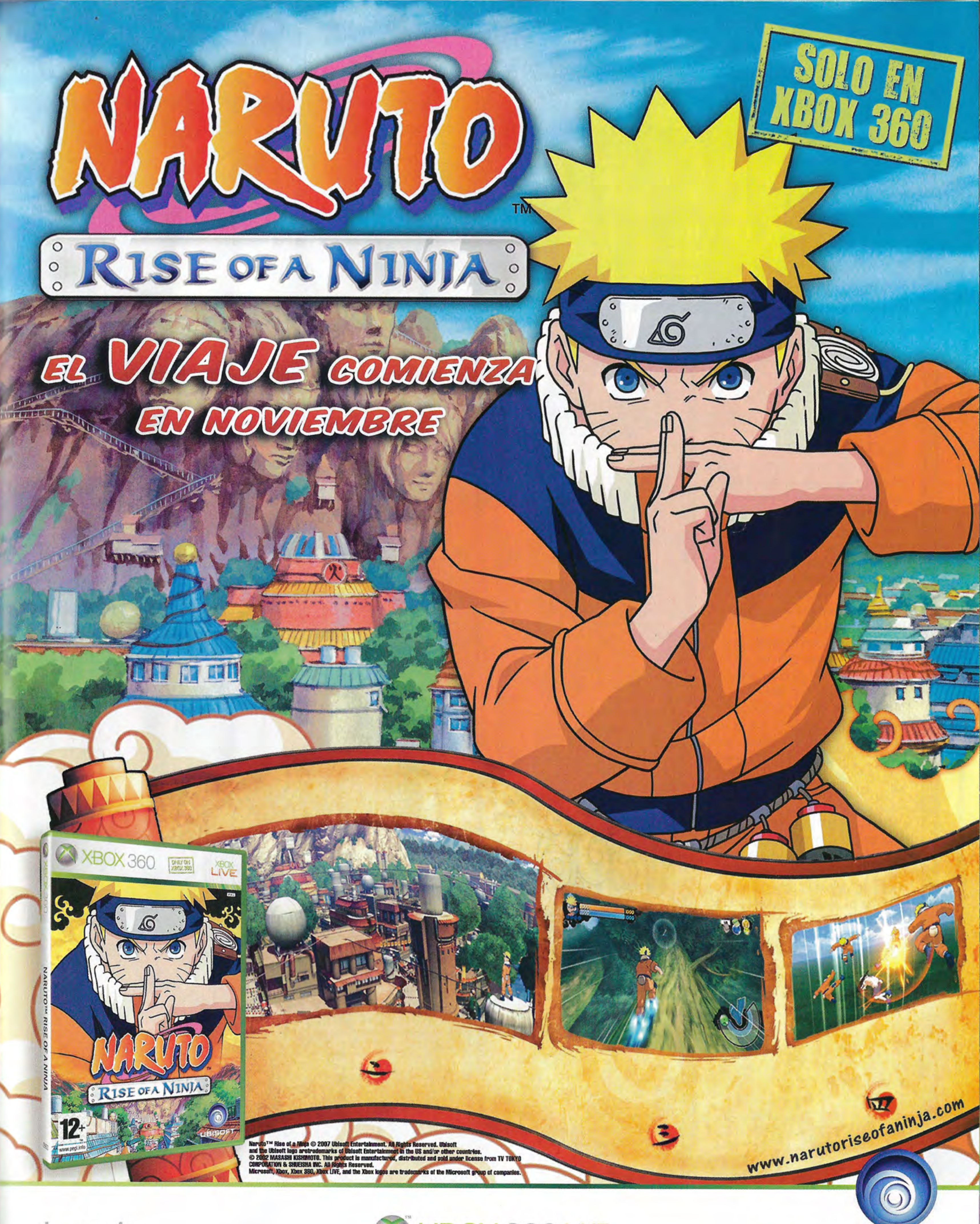
Compañía
Atari

Género
Rol

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.es.atari.com



NARUTO™
RISE OF A NINJA
SOLO EN XBOX 360
EL VIAJE COMIENZA EN NOVIEMBRE
XBOX 360
XBOX LIVE
NARUTO™ RISE OF A NINJA
NARUTO
RISE OF A NINJA
12+
UBISOFT
www.narutoriseofaninja.com
Naruto™ Rise of a Ninja © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo aretrademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO. This product is manufactured, distributed and sold under license from TV TOKYO CORPORATION & SHUEISHA INC. All Rights Reserved.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

XBOX 360

MASS EFFECT

Otra de las perlas de la consola de Microsoft toma tierra majestuosamente. Un argumento extenso y discretamente lineal, gráficos prodigiosos y alguna sorpresita ponen por las nubes este paseo espacial.



Decir que la 360 va como un cohete parece una Perogrullada, por mucho que algunos "eruditos", quizá más verdes de envidia que el increíble Hulk, aseguren que se trata de una moda transitoria. El caso es que, para acabar el año con alegría, siguen desembarcando juegazos de aquí te espero. Por ejemplo, esta perla cultivadísima de BioWare, los creadores de hits como «Jade Empire» o «Star Wars: Knights of the Old Republic», cuyo currículo imprime el carácter de su última obra. Y es que nos encontramos con un muy sugerente cóctel entre shooter y rol que le añade un plus de peligrosidad al tradicional "action RPG" al uso. Todo ello, embutido en un argumento futurista que orbita alrededor de una leyenda que sostiene que, cada 50.000 años, una antigua nave robótica invade la galaxia dejando todo como las tropas de Atila. Así, tendremos que investigar dónde acaba el mito y dónde empieza la realidad, algo de lo que nos daremos cuenta bien prontito. Así, el solomillo de «Mass Effect» consiste en ir de planeta en planeta y tiro porque me toca, sin olvidar asteroides, meteoritos y demás ruinas espaciales, que lo dejan todo tirado hasta por el cosmos.

Soldado universal

Antes que nada, y como buen RPG, tocará elegir a nuestro protagonista con un completo editor que nos permitirá elegir el sexo y el look (curiosamente, siempre con el pelo cortito, dónde se ha visto un detective espacial con rastas...) y, sobre todo, su carácter. Algo determinante para el transcurso de la historia, ya que no es lo mismo ser un tipo bon-

Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Rol

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
http://masseffect.bioware.com

Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■□□

Trenecito sideral

Ya se sabe: en el espacio nadie puede oír tus gritos, aunque sí tus gemidos. Para eso, para hacer algo de ruido mediático, « Mass Effect» incluye alguna escena de índole sexual hetero e incluso homo, involucrando a humanos o aliens. Naturalmente, en nuestras manos está que los personajes queden como compañeros o algo más que amigos, aunque desde luego lo explícito nunca llega al río, excepto alguna "desnudez pectoral" playera. Por supuesto, los "órganos" reguladores británicos y compañía han puesto el grito en el cielo, así que ahí queda el aviso, por si alguien se escandaliza al ver a dos marcianitas en actitud cariñosona.











A ver cómo haces frente a las temibles tropas invasoras, en este cóctel entre shooter y rol espacial.

Objeto de culto

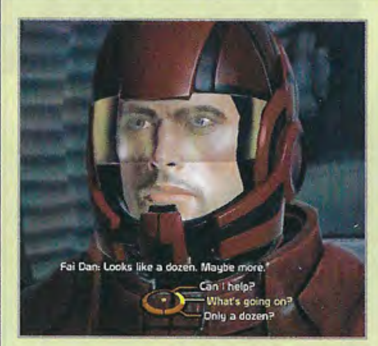
Para corroborar que «Mass Effect» puede convertirse en un fenómeno de culto, BioWare ha acompañado el lanzamiento "normal" con una edición para coleccionista de rechupete. En concreto, incluirá caja metálica, un libro de ilustraciones llamado "Future Imagined", la novela "Galactic Codex: Essentials" y un segundo DVD con los tradicionales making ofs, documentales, entrevistas o tráilers inéditos. Un material realmente interesante y cuidado para el fan fatal.





dadoso, iracundo, temperamental, intrépido, diplomático o astuto. Y tan decisivo como el ADN de nuestro héroe es la especialización armamentística, dividida en tres bloques: soldado (un fenómeno en fusiles), ingeniero (desactivador de bombas nato) o adepto (experto en energías oscuras). A su vez, también nos encontramos con otras tres clases adicionales (infiltrador, centinela y soldado de primera línea) para ir perfilando aún más nuestras habilidades. Naturalmente, no todo se traduce y reduce en apuntar y disparar, ya que la faceta conversacional es clave a la hora de enfrentarnos a los enemigos, numerosísimos y cada uno de su padre y de su madre. Y es que «Mass Effect» es un juego lineal pero con abundantes dosis de libertad de acción, incluso en pleno combate, y aunque el objetivo final sea el mismo. De ahí que la duración del juego sea, literalmente, oceánica. Otro de los aspectos bombásticos es su impresionante look, con unas texturas, FX y, sobre todo, una animación facial impresionante y que a veces recuerda la peli "Beowulf", de Zemeckis. Lástima que falle el doblaje al castellano... Pero incluso los escenarios, criticados por su excesiva frialdad y su "haloísmo", no dejan de ser una maravilla. Si a esto le unimos una experiencia online de primera clase, el resultado es el esperado: juegazo habemus. Ancho es el universo, grumete.

Guía de juego



Como decíamos en el análisis, el poder de decidir es una de las características primordiales de este juego. Incluso con sus ramificaciones morales, ya que a veces las circunstancias nos ponen en la tesitura de elegir si matar o no a un compañero. Incluso en mitad del combate podremos "pedir tiempo muerto" y entrar en el menú de opciones para soltar líneas de diálogo o sentar cátedra táctica sobre el terreno y a tiempo real. Luego, volvemos a la acción y a darle caña a nuestra armería fina. Hablando del tema, es importante trabajarse los tiroteos, con un calibrado de la puntería directo y una organización de la estrategia de ataque concisa y directa para nuestro equipo. Siguiendo con la estrategia, tendremos dos fundamentales: la munición propiamente dicha y la energía oscura, que nos permite levantar a un enemigo en el aire para que un compañero le dispare a bocajarro. Eso es trabajo en equipo, sí señor. Usa la Fuerza, Luke.



XBOX 360

VIRTUA FIGHTER 5

El beat´em-up más técnico y carismático de todos los tiempos vuelve, ahora con añadido on-line. Cuando Yu Suzuki, al frente del brillante equipo de desarrollo Sega-AM2, creó «Virtua Fighter» en 1993, dejó boquiabiertos a propios y extraños. Sus coetáneos «Super Street Fighter II» y «Mortal Kombat 2», bajaron avergonzados sus caras de sprite, apabullados ante los espectaculares personajes y escenarios del título de SEGA, brillantemente esculpidos en piedra poligonal.

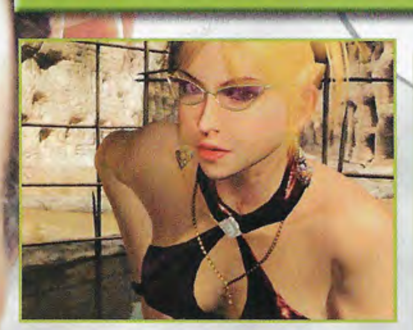
Ha llovido desde entonces y la saga sigue dando que hablar en su quinta encarnación, alcanzando meses atrás la máxima fuerza técnica y una inusitada agilidad jugable en su paso por Playstation 3. La máquina de Sony parecía el Dojo ideal para «Virtua Fighter 5», dada su similitud con Lindbergh, la placa arcade de SEGA para la que se programó el «Virtua Fighter 5» original. Sin embargo, el guerrero de AM2 ha descubierto ahora, que la versión del título diseñada para XBOX 360 está basada en la última revisión de la máquina arcade, la "C"(el juego que salió en Marzo de éste año para Playstation 3 toma datos de la versión "B"), lo que influye directamente en la jugabilidad, más equilibrada, mejorándose así la Inteligencia Artificial de los personajes controlados por la CPU; y que el ya de por sí brillante entorno gráfico ha sido pulido aún más, gracias a un filtro de "anti-aliasing" que, aplicado a pantalla completa, ha eliminado en su totalidad los pequeños pero molestos "dientes de sierra" que estaban presentes en la versión de Playstation 3.

El modo online es la kata final que completará el durísimo entrenamiento de nuestro querido Luchador Virtual, prolongando así su diversión por meses…o años. Un imprescindible, un juego eterno.



Perfección on-line

Los responsables de SEGA más pesimistas aseguraban que «Virtua Fighter 5» jamás podría disfrutarse on-line, dado el habitual retardo jugando en red entre pulsación y reacción. Afortunadamente para los alborozados usuarios de Xbox 360, tan catastróficas predicciones no se han cumplido. Bien es cierto que en determinadas ocasiones y con las técnicas más rebuscadas, el "lag" nos jugará una mala pasada y nos dejará vendidos ante nuestro rival, pero ésto ocurrirá en contadas ocasiones y en situaciones muy concretas. Es más, el juego mantendrá en todo momento su preciosismo visual a 60 cuadros por segundo, garantizando así en cada partida tanto offline como online, un maravilloso frenetismo jugable en el que podremos ajustar al milímetro cada golpe, agarre o movimiento defensivo.



Ficha Técnica

Compañía
SEGA

Género
Lucha

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a …
+ 16 años

Cibercontacto
www.sega-europe.com/virtuafighter5

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□



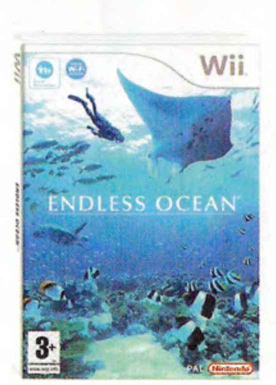


ENDLESS OCEAN™

Bucea. Explora. Déjate llevar.







Pónte las aletas y descubre la belleza del mar. Endless Ocean te da la oportunidad de explorar lugares únicos, interactuar con la fauna marina, completar tu acuario particular o relajarte con entornos fascinantes. Vive una auténtica experiencia submarina escuchando tu música MP3 o utiliza la conexión WI-FI de Wii para bucear con un amigo.





Wii
move you





www.wii.com



Wii

METROID PRIME 3 CORRUPTION

La trilogía Metroid que dio comienzo en GameCube toca a su fin, y lo hace con un título explosivo en todos los sentidos que hace justicia a la heroína Samus Aran, ya convertida en todo un icono de los videojuegos.

Al igual que en los títulos anteriores de la serie, «Metroid Prime Corruption» es una gran aventura de ciencia ficción, cargada de atmósfera y memorables combates contra jefes finales. Algunos se quejarán de que ahora es menos difícil que antes, o que el factor de exploración es menos prevalente y se favorece una acción más directa. Pero de lo que no cabe duda es de que se trata de un espléndido colofón que, con unos controles de fábula, entusiasmará tanto a los habituales de la serie como a los recién incorporados a ella.

La aventura, como era de esperar, te manda a recorrer una variedad de exóticos planetas para afrontar todo tipo de puzles ambientales y monstruosos enemigos. La mayor novedad son los controles, que usan el mando de Wii para apuntar y girar y el Nunchuk para controlar el desplazamiento. Con el botón Z, fijas el blanco en el enemigo. No es la primera vez que se hace algo parecido, pero este título da de lleno en la diana con un sistema intuitivo y muy ajustado que servirá de estándar para juzgar a los próximos shooters en primera persona en esta consola. Pegar tiros aquí es un placer, y no sólo por que los controles sean estupendos, sino también por

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Shooter

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.wii.com

El modo morph ball

▶ Uno de los poderes más característicos de Samus es metamorfosearse en una esfera y desplazarse a gran velocidad con solo pulsar un botón. Esta forma no solo es esencial en ciertas batallas contra los jefes, también te permitirá colarte por estrechos recovecos para explorar el entorno, e incluso te permite colocar bombas a tu paso. Todo un clásico de la serie.

Valoración

Gráficos ■■■■■■
Jugabilidad ■■■■■■
Sonido/FX ■■■■■■
Originalidad ■■■■□□

los extraños alienígenas y adversarios mecánicos a los que tienes que hacer frente. Entre otras características que irás obteniendo, dispones de un modo Hyper que multiplica tu potencia de fuego y te hace invulnerable (pero ojo, porque a partir de cierto punto, su uso puede ser peligroso) o una mejora del cañón que, en conjunto con la vista de rayos X, te permite abatir a los enemigos atravesando las paredes.

Un mundo alucinante

Una vez más, los puzles del entorno son de primera, y pasas tanto tiempo combatiendo como "escaneando" el entorno para descubrir la forma de continuar avanzando. También tendrás que lanzar el gancho de energía para agarrar objetos y enemigos moviendo el Nunchuk hacia delante y luego tirando hacia atrás. Arrebatarle el escudo a un enemigo de esta forma es poco menos que alucinante. Hay otros usos para la tecnología de movimiento, como cuando tienes que abrir una puerta girando el mando de Wii en las interacciones dependientes del contexto. En general, se hace un aprovechamiento espléndido de esta característica única de la consola, y el juego realmente se convierte en una experiencia muy especial gracias a ello. Por lo que se refiere al apartado gráfico, la serie no ha pegado un salto tan cualitativo como en el del control, pero hay suficientes efectos especiales y atención al detalle como para satisfacer al fan más exigente La sobresaliente banda sonora, que en esta ocasión también incluye la intervención de actores de doblaje, está a la altura de las circunstancias para completar un juego de altísima calidad que ningún usuario de la consola Wii debería perderse.

Veinte horas después

▶ **Quizá el único fallo del juego es que, al carecer de un modo multijugador, no se puede decir que quede mucho por hacer tras completar la aventura principal, con una duración aproximada de veinte horas. Puedes intentar mejorar tu índice de completado (escaneando objetos difíciles de encontrar), jugar en un modo de dificultad superior, o desbloquear logros especiales cumpliendo ciertas tareas específicas, que te recompensan con pequeños pero divertidos extras.**

Guía de juego

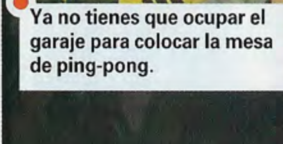
Si tienes experiencia con juegos anteriores de la serie, puedes pasar directamente al modo Veteran, donde los enemigos son más resistentes y te hacen más daño. El modo normal está bien para primerizos, pero puede ser un algo fácil para otros. Para guardar la partida tendrás que encontrar estaciones especiales en el mundo de juego. Usa siempre el visor de escaneado cuando entres en una nueva habitación para asegurarte de no perderte nada importante. En cuanto a los controles, el apuntado manual funciona de maravilla, pero contra los enemigos más rápidos, pulsa el botón Z frecuentemente para fijar el blanco en el más cercano. Contra oponentes grandes y lentos, muévete rápido lateralmente y esquiva sus ataques. Los misiles son limitados, pero no te cortes cuando veas una buena oportunidad de utilizarlos y causar daño extra, siempre podrás encontrar más. El modoHyper es peligroso, y perderás energía por utilizarlo. Sin embargo, cuando un enemigo se pone cafre, es tu mejor opción, porque perderás más energía si luchas sin haberlo activado. ¡Dispara al enemigo con todo lo que tengas y procura acabar con él cuanto antes! Es un arma increíblemente poderosa si la sabes utilizar bien, y la invulnerabilidad que te otorga merece la pena. Oh, en cuanto a los "pozos sin fondo", no te preocupes demasiado. Caer en uno no te mata, sino que pierdes un poco de energía y vuelves automáticamente al punto anterior.



TABLE TENNIS

Cuando Rockstar lanzó «Table Tennis» el año pasado, demostró que podía alejarse de los juego de tiros y mamporros y destacar en otros géneros. De hecho, el juego se llevó el premio al mejor juego deportivo en el E3 del 2006. Es obvio que una disciplina como el ping pong tiene un enorme atractivo en la Wii, gracias a cuyos mandos podemos mover las paletas con nuestras propias manos, así que Rockstar preparó esta versión casi en secreto y el resultado nos llega ahora. El juego nos ofrece tres esquemas de control: el primero permite manejar el juego únicamente con el Wiimote, preocupándonos sólo por la paleta; en el segundo, movemos la paleta con el Wiimote y a nuestro jugador con el Nunchaku; en el tercero usaremos igualmente ambos controles, pero los movimientos del jugador influirán notablemente en la dirección de la pelota. Los tres esquemas funcionan con mucha precisión, punto clave para difrutar plenamente del del juego.Hay que reseñar la introducción de tiros de distintos colores, que haciendo uso del "tiempo bala" permiten al jugador controlar al máximo la bola. Gráficamente el juego es similar al de 360, aunque perdiendo algo en el apartado de texturas y efectos visuales. En cualquier caso, no se puede decir que sea un juego deficiente técnicamente, sino al contrario, destacando especialmente la perfecta física de la bola. En cuanto al multijugador, sólo tenemos la opción de jugar dos personas en la misma consola, sin modo en línea, lo cual es una auténtica lástima. Eso sí, este modo básico está muy bien implementado y aumenta enormemente la diversión. En definitiva, un juego irreprochable en muchos aspectos y que promete ser uno de los favoritos de los usuarios de Wii en estas fiestas.





Ya no tienes que ocupar el garaje para colocar la mesa de ping-pong.





















Ficha Técnica

Compañía
Rockstar

Género
Deporte

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.yahoo.table.tennis.es

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

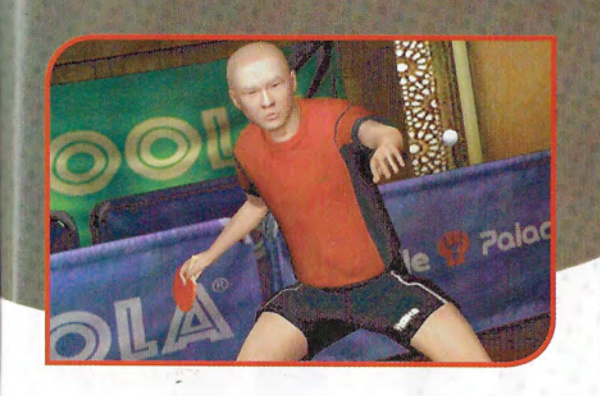
Control total

Cuando usamos sólo el Nunchaku, los efectos se aplican con las cuatro direcciones de la cruceta, pudiendo mezclar dos de ellos usando las diagonales. Los golpes suaven se realizan manteniendo pulsado el botón A. En el modo "tirador de precisión" usamos la palanca analógica del Nunchaku para mover la pelota en la dirección que queramos, aunque hay que tener cuidado de no pasarse demasiado tiempo ya que se puede salir de la mesa; para evitarlo el Wiimando comienza a vibrar cuando debemos soltar. Por último tenemos el modo "Obseso del control", el más parecido al original de Xbox 360, ya que con la palanca analógica puede moverse al personaje y con el Nunchaku la paleta, pero no podremos controlar la bola con tanta facilidad como en el modo anterior. Estos distintos esquemas vienen muy bien cuando se enfrentan jugadores de distinto nivel.

"UNA AUTÉNTICA DELICIA JUGABLE".
-MERISTATION.COM

"TABLE TENNIS SUPONE TODO UN TRIUNFO EN LA JUGABILIDAD [...]".
-YAHOO! JUEGOS









YA A LA VENTA PARA Wii™

P.V.P. Recomendado: €39.99

 WWW.YAHOO.TABLE-TENNIS.ES ★









Wii

CARNIVAL

¡Pasen y vean, señores! ¡Es el carnaval de los juegos de feria! ¡25 minijuegos para disfrutar, solo y acompañado! Y si lo hacen bien, ¡un bonito premio virtual! Menuda ganga, ¿eh?

La Wii se ha metido al público en el bolsillo no por sus rutilantes gráficos, sino por su ingenioso mando que ha hecho de juegos tan simples como Wii Play todo un éxito de público. No es de extrañar que otros títulos se sumen a la moda del minijuego facilón, sencillito y accesible para disfrutar con toda la familia. Ése es el caso de «Carnival» Juegos de feria.

Con un trasfondo de lo más festivo, este juego te propone crear un personaje al estilo de los Mii y participar en una variada gama de juegos clásicos, como derribar botellas con una pelota, golpear con un martillo para probar tu fuerza o lanzar dardos para pinchar globos. Unos son muy fáciles, otros más difíciles, pero hay para todos los gustos. ¡Con 25 minijuegos para elegir, alguno te tendrá que hacer gracia! Las diversas actividades explotan al máximo todos los movimientos imaginables con el mando de Wii, y son una exhibición estupenda de sus posibilidades. Lanzar por encima y por debajo del hombro, lanzar al estilo "frisbee", sujetar como un volante, swing de golf o apuntar como si fuera un dardo... vamos, que lo que es variedad no falta.

Jugar solo se hace aburrido con rapidez, pero la cosa se anima cuando se unen otros jugadores. Con cuatro mandos de Wii y otros tantos participantes, los juegos cobran una vidilla inaudita, y es sin duda un título ideal para fiestas y reuniones sociales. Eso sí, los gráficos son feotes y la música cumple a duras penas, pero en fin, tampoco es cosa de pedirle peras al olmo, ¿no?



Variedad de minijuegos para que todos los miembros de la familia puedan participar.

Ficha Técnica

Compañía
Take 2

Género
Party

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.2kgames.com

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■□□□□
Originalidad	■■■■□□

Al rico premio virtual

Según lo bien que lo hagas en los minijuegos, conseguirás fichas y premios. Las fichas las puedes usar para jugar en los juegos arcade de la calle o intercambiarlas por prendas en la pantalla de personalización cuando edites a tu personaje. Los premios representan tu destreza de juego, y vienen en varios tamaños. Los premios más pequeños se combinan para obtener otro más grande, así que si insistes lo suficiente, ¡conseguir un premio gordo no es tan difícil!

ENDLESS OCEAN

A todo el mundo le gustan los documentales de la naturaleza (o eso dicen las encuestas). Sin duda el mundo natural es fascinante, ¿pero te imaginas pasar de ser un simple espectador a un explorador activo que intercatúa con el entorno? Esta es la interesante premisa de «Endless Ocean», la última propuesta de Wii. Desarrollado por Arika y dentro de la línea Touch! Generations, este juego nos permite convertirnos en submarinistas y explorar los fondos oceánicos con total libertad. Así, puedes visitar lugares como pecios de barcos y ruinas subacuáticas, conocer animales y plantas marinos e interactuar con ellos, completar registros de peces o simplemte relajarte en el envolvente entorno azul. ¿Y cómo se avanza en este juego peculiar en el que no hay enemigos ni vidas? Muy fácil, realizando fotos de las especies y lugares que vayas conociendo. A medida que acumulas instantáneas puedes ir adquiriendo el equipo necesario para llegar más lejos en tu exploración e introducirte en los lugares más inaccesibles y misteriosos. A veces también es necesario buscar objetos perdidos, o guiar a un acompañante por un paseo submarino. Como buen juego de naturaleza, «Endless Ocean» está vivo. A medida que cambia la hora del día y las estaciones, también lo harán los escenarios, con lo cual no dejarás de hacer nuevos descubrimientos. ¿Estarás en el lugar acertado en el momento justo para vislumbrar al enorme tiburón ballena? ¡Qué suspense! El manejo es sencillísimo, y se basa en un sistema de apuntar y pulsar con el Wiimote, sin necesidad de usar el Nunchaku. A nivel gráfico, el juego es uno de los más impresionantes en la Wii, y tiene la particularidad de que puedes agregarle tus propias pistas de audio en mp3 con la ranura de tarjetas. ¡A ver si superas a Cousteau!

¡Flipper!

Aunque no lo parezca, en el fondo del mar se pueden hacer amigos. Durante tus inmersiones tendrás la posibilidad de alimentar a los peces, lo cual aumentará gradualmente tu grado de amistad con ellos. Cuando ésta alcance el nivel suficiente, se añadirá información sobre la especie en cuestión a tu archivo marino. También tienes la posibilidad de crear un acuario con todas tus especies amigas. Además, al principio del juego conocerás a un simpático delfín que te acompañará en tus inmersiones cada vez que le llames. ¡Y hasta puedes enseñarle trucos! Pero atentos, que puede haber más amigos ocultos por ahí.

Ficha Técnica

Compañía	Nintendo
Género	Deporte
Lanzamiento	Noviembre
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	www.wii.com

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

LA LEYENDA DE SPYRO LA NOCHE ETERNA

Por el dragoncito más mono y dicharachero de ayer y de hoy también pasan los años, con sus arrugas más o menos interesantes. Esa es la sensación que no podemos evitar tener tras meter el cartuchito de su último juego en la DS y echar de menos los clásicos títulos de Insomniac de hace unos cuantos años. Quizá el problema sea la superpoblación de acción & plataforma en los dominios portátiles de Nintendo, o que Spyro necesita reinventarse antes de alzar el vuelo. Por ello, esta aventura tiene visos de etapa de transición, con los (discretos) encantos que conlleva. Así, su último juego es corto (menos de seis horas, y nada de rejugabilidad) y algo repetitivo. Más bien parece una versión tridimensional y con la dificultad más afinada de "Un nuevo comienzo", aquel juego cuyo título casi suena a broma. Como siempre, tendremos que recolectar gemas (azules, rojas, moradas y verdes) en diversos escenarios, mientras achicharramos a los numerosos enemigos que nos aguardan (en este sentido, los jefes finales son de alipori) y resolvemos los clásicos puzzles de espejos. Un único modo de juego es donde pone toda la carne en el asador Amaze, aunque en esta tesitura casi lo más destacable son los tres minijuegos desbloqueables, que le dan un poco de sal y pimienta al guiso. Quizá el look del juego sea lo más agradable, incluso sugerente por la ubicación de su jugabilidad: la pantalla inferior es la que contiene las secuencias de la historia, mientras que la superior la ocupa un mapa y los niveles de salud, habilidad especial y estado de furia. En definitiva, un título menor, pobre aunque honrado, que desde luego no pasará a la historia de la franquicia aunque aporta algún detalle estimable.









Valoración

- Gráficos: ■■■□□□
- Jugabilidad: ■■■□□□
- Sonido/FX: ■■■□□□
- Originalidad: ■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Vivendi Universal

Género
Plataformas

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://lair.spyrothedragon.com

Con mucho Stylus

▸ Quizá el factor más destacado de "La noche eterna" sea la completa utilización del stylus a la hora de avanzar en el juego, aunque el manejo de nuestro héroe funciona con la cruceta y los botones: Y para golpear, A para ataque especial y los gatillos para movimientos concretos y rotaciones. A destacar algunos ataques de furia donde entrará en juego la pantalla táctil. Que el mal genio dura hasta la sepultura, afortunadamente.

NDS

JAM SESSIONS

Guitar Hero» no es la única forma de tocar la guitarra en consolas, y quizá ni siquiera sea la mejor... Tras el reciente y enorme éxito de algunos títulos musicales en nuestro país, empiezan a llegar revisiones del género que aportan su grano de arena. Es el caso de «Jam Sessions», un simulador de guitarra que hace pleno uso de la pantalla táctil de la DS. Hay dos elementos básicos en este título: la pantalla de arriba y la de abajo (obvio, ¿no?). En la superior, verás una selección de acordes, donde se pueden juntar hasta 16 según el nivel de dificultad del tema, pero como máximo 8 simultáneos y los restantes se cambian pulsando el botón L. Abajo, tenemos la cuerda virtual, sobre la que tenemos que agitar el stylus como si de una púa se tratase. Más de 100 acordes digitalizados de la experta mano de un músico profesional, con las variaciones dependientes del compás, consiguen un depuradísimo sonido que hará las delicias de los jugadores que además sepan de música. Porque, además de las canciones predefinidas, una de las opciones más interesantes es componer de la nada nuestras propias canciones, asegurándonos de que los acordes siempre sonarán bien sin complicadas posiciones de los dedos en los trastes, ya que se limitan prácticamente a las posiciones marcadas con la cruceta. Lo menos importante de «Jam Sessions» son sus gráficos, espartanos como si de un programa de composición profesional se tratara. Apenas unas cuantas caretas de diferentes tonalidades dan la nota de color al conjunto. Pero la "nota" importante es la sonora, donde el juego sencillamente brilla con luz propia: reverberaciones, profundidad y ni un atisbo de desafinamiento. «Jam Sessions» se alza con el galardón a mejor título musical portátil, con divertidas opciones para los "casual gamers" y enormes posibilidades para aquellos que quieran dedicarle mucho tiempo.

Leyendas del rock

▶ Ya puede ser divertido o completo un juego musical, que si no tiene una buena selección de temas jamás pasará a formar parte del Olimpo de este género. Atención porque el catálogo de canciones incluidas no tiene desperdicio: de clásicos como "Like a rolling stone" (Bob Dylan) o "The man who sold the World" (Nirvana), hasta novedades de grupos mucho más recientes, como "Over my head" (The Fray) o "I'm with you" (Avril Lavigne). Decir que, a diferencia otros títulos, aquí sólo está disponible la partitura, y el único instrumento que oiremos es la guitarra, a menos claro que nos pongamos a cantar... Por cierto, no se incluyen entre las posibilidades hacer punteos, quizá se reservan para su más que probable segunda entrega.

Ficha Técnica

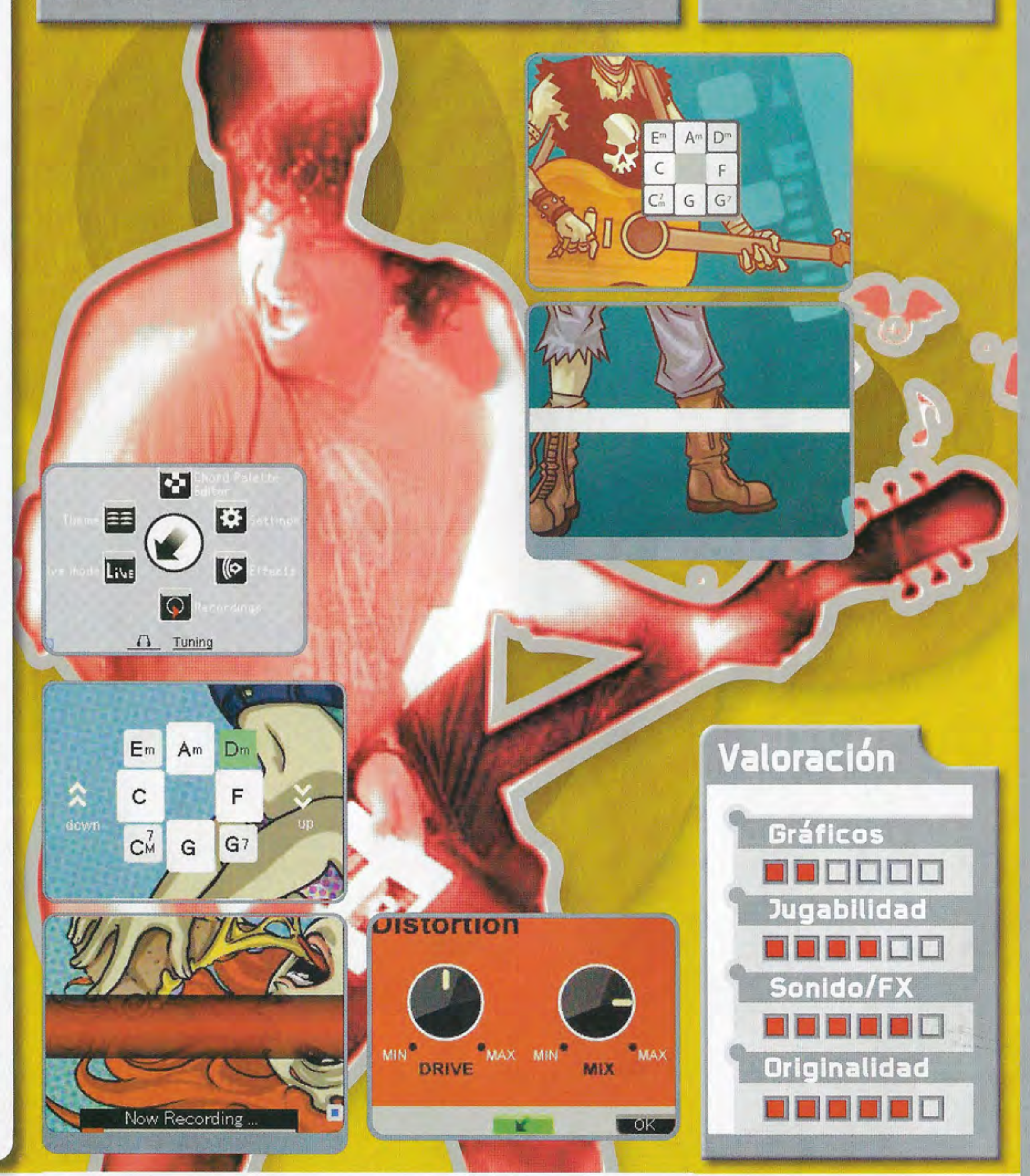
Compañía
UbiSoft

Género
Musical

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://jamsessionsgame.es.ubi.com



Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■□□□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■□

NDS

IMAGINA SER

Llegan a la DS cuatro piezas, cuatro, destinadas al público infantil femenino con la idea de prepararles el "coco" para lo que se pueden encontrar en la vida real de mayores. Así, la maternidad o los oficios más populares para las niñas se exploran con divertido didactismo en estos cartuchos. Empezamos por «Imagina ser veterinaria», que nos pone en la piel de una doctora ante el reto de su primera clínica para el cuidado de animales. Tendremos que construirla desde el principio, mejorando las instalaciones para la comodidad de mascotas de todo tipo, al tiempo que emitimos diagnósticos y les curamos sus achaques. Además, podremos interactuar con los familiares del bicho. Por su parte, «Imagina ser diseñadora de moda» ofrece siete áreas para desplegar nuestra creatividad con los patrones: diseño, peluquería, maquillaje, joyería o fotografía son las tareas a acometer, pudiendo diseñar nuestra propia línea de ropa y accesorios. En cuanto a «Imagina ser cocinera», el meollo consiste en convertirte en un chef de cabo a rabo, aprendiendo al lado de la experta Lisa, que te enseñará los mejores trucos de los fogones. A destacar el amplio uso del stylus y la total interactividad con la cocina virtual que se irá creando poco a poco. Las nenas podrán ejercitar sus reflejos mientras dominan todo tipo de utensilios de cocina y combinan multitud de ingredientes. Es posible cortar, lavar y freír con un solo toque. Las futuras cocineras rebosarán de satisfacción mientras personalizan su cocina y deslumbran con la presentación de sus platos. Un serie de divertidos minijuegos son el postre perfecto. El último juego, «Imagina ser mamá» (en realidad, más bien "canguro") propone ponernos al cuidado de media docena de bebés, cada uno de su padre y de su madre: pañales, biberón, patucos, potitos... Toda la pesca, vamos. Viva las mujeres modernas.







Las chicas van a tenerlo fácil, aquello que quieran ser estará ahora a su alcance con esta serie de juegos.





Fomentando la creatividad

Ha habido unos cuantos rancios que han salido criticando estos bonitos juegos por su supuesto machismo, ¡pero ni caso! Las cuatro actividades de "Imagina ser..." no han sido escogidas al azar, sino que son fruto de un extenso estudio realizado por UbiSoft. A las niñas les gusta ser mamás y veterinarias, ¡qué le vamos a hacer! Además, los juegos requieren que las jovencitas usen a menudo su imaginación y talento, incluyendo numerosos elementos personalizables y combinables. ¿Y es que hay algo más creativo hoy en día que diseñar moda? ¡Que se lo pregunten a Ágatha Ruiz de la Prada!

Ficha Técnica

Compañía
UbiSoft

Género
Simulador

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://ubi.com/es

Valoración

Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	4/6





PACK PRO EVOLUTION SOCCER 2008:
Incluye **consola XBOX 360 PRO**
con salida **HDMI**
y el juego **PRO EVOLUTION SOCCER 2008.**

384,90 €.

CON MANDO INALÁMBRICO DE REGALO

Promoción sólo en El Corte Inglés

SMACK DOWN vs RAW 2008 FEATURING EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING ECW

PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · NINTENDO DS · Wii · AMAZE · JAKKS Pacific · YUKE'S · THQ WWW.THQ-GAMES.ES

SMACK DOWN vs RAW

NDS-39,90 €.

PSP- 44,90 €.

PS2- 49,90 €.

WII- 59,90 €.

XBOX 360 -64,90 €.

PS3- 64,90€.



POR LA COMPRA DE **SMACK DOWN 2008**, DE **REGALO** UN **PÓSTER**

(Promoción limitada a 10.000 unidades).


El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Tiger Woods PGA Tour 08 (PS3)

Ve al submenú de contraseñas en el menú de extras de EA e introduce la contraseña del efecto deseado.

Cream
Dinero infinito
PlayFIFA08
Desbloquear a Wayne Rooney
Greensfees
Desbloquear todos los campos
AllStars
Desbloquear a todos los golfistas

Juiced 2: Hot Import Nights (PS3)

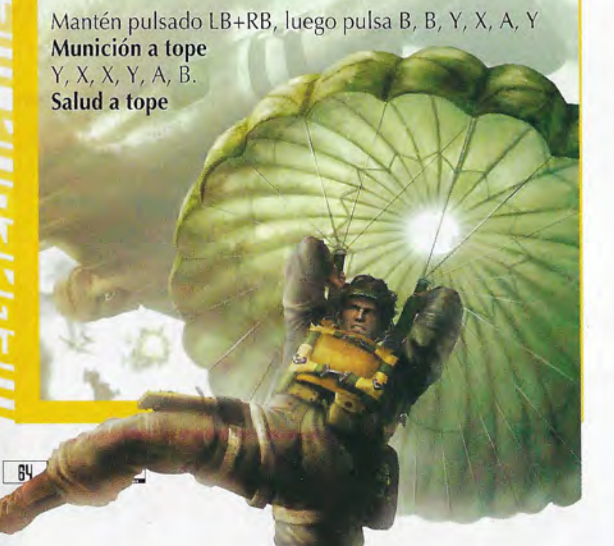
Introduce el código en el laboratorio DNA para desbloquear un desafío. Gana el desafío para desbloquear el coche en el laboratorio

GVDL
BMW Z4
KNOX
Ascari KZ1
YTHZ
Audi TT 1.8L Quattro
GVDL
BMW Z4 Roadster
MNCH
Frito-Lay Infiniti G35
RBSG
Holden Monaro
KDTR
Koenigsegg CCX
DOPX
Mitsubishi Prototype X
PRGN
Nissan 350Z
FAMQ
Seat Leon Cupra R

Medal of Honor Airborne (Xbox 360)

Durante el juego, activa los trucos pulsando RB + LB, luego pulsa X, B, Y, A, A. Aparecerá el menú de cheats.

Mantén pulsado LB+RB, luego pulsa B, B, Y, X, A, Y
Munición a tope
Y, X, X, Y, A, B.
Salud a tope



Club de Fans

Me encanta la saga «Alone in the Dark». ¿Qué tal es el último?

David Villa (Madrid).

Alone in the Dark 5: Near Death investigation

¡Ah, cómo nos flipábamos con los 3D rudimentarias y los su juego! Después de muchos años, varias secuelas y una película, llega el quinto juego, que lleva por nombre «Alone In The Dark : Near Death Investiga-tion» y tiene prevista su salida para la primera mitad del 2008 en XBOX 360 y PS3. Por lo que hemos podido ver en el tráiler, la atmósfera será más claustrofóbica que estar atrapado en un ascensor con Carmen de Mairena, y podremos interactuar con un gran número de objetos, lo que permitirá acabar los niveles del juego de distintas formas. La aventura transcurrirá casi íntegramente en el Central Park de Nueva York, que se ha modelado con gran realismo a partir de imágenes de satélite, y se comenta que entre otras cosas se han logrado unos efectos de fuego realmen-te espectaculares. Otro aspecto interesante es la estructura televisiva que tendrá el juego, ya que los niveles serán como episodios de unos 30 a 40 minutos (lo que se tarde en comple-tar el capítulo), y cada vez que carguemos una partida podre-mos ver un breve resumen de lo sucedido hasta el momento.

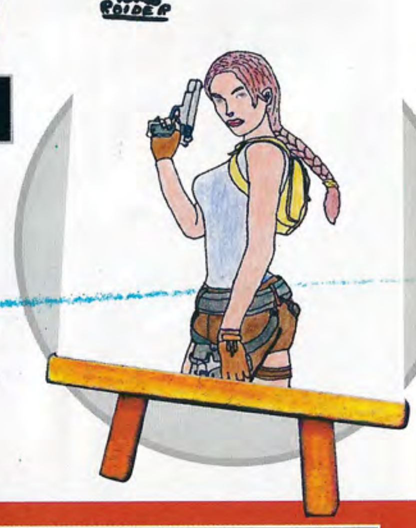


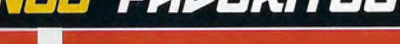
Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Juan Sebastián Saiz (Arenas de San Pedro, Ávila), de 13 años, nos recuerda la última aventura de Lara Croft, ahora que aterriza en PSP. La recompensa por tu obra: el videojuego «Alien Syndrome» para Wii. ¡Que lo disfrutes!

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).





NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Alguno puede canssarse de ver a los «Zeldas» en el número 1, pero es que son muy buenos. Esta revisitación de «The Wind Waker» nos tiene cautivados.

2 The Dracula X Chronicles (PSP)
Otro clasicazo, y uno de los dos o tres títulos imprescindibles de este año para PSP. Tres juegos en uno con calidad a raduales.

3 Halo 3 (XBOX 360)
Nos prometimos no usar el multijugador de «Halo 3» en la oficina, pero al final caímos. ¡Desde entonces aquí nadie da hachazo!

4 FIFA 08 (Multi)
Hay que reconocer que EA se ha puesto las pilas para esta entrega. Aún estamos como locos intentando imitar las destrezas técnicas de las estrellas reales.

5 MySims (Wii)
La saga «Sims» siempre ha sido adictiva, pero si le añades los nuevos gráficos y opciones de «MySims», no hay quien deje este vecindario.

Retrato Robot

...Soma Cruz

1 **EDAD:** Al ser la reencarnación de Drácula, tiene más siglos encima que una merienda-cena de Folclóricas, pero los lleva con mucho estilo y glamour.

LOOK: igual que si a Cruella De Vil se le sometiera a la dieta de la alcachofa y se le pasara por el turmix de un tebeo manga. Ni capa negra ni dientes postizos. Lo suyo son los visones blanquísimos y las mechas oxigenadas. Menudo pintas.

2 **CURRÍCULO:** Cuando era un joven estudiante en el Tokio de 2035, tuvo la mala pata de acabar en el castillo de Drácula junto a su amiga Mina Hakuba. A lo largo de las dos aventuras de "Castlevania", "Aria of Sorrow" y "Dawn of Sorrow", ha tenido la oportunidad de todo tipo de colegas, desde su maestro Genya Arikado a sus enemigos Celia, Demitri y Dario, que intentaron resucitar el lado oscuro de nuestro héroe. Malas personas...

3 **HABILIDADES:** Lo suyo es el control del alma de los monstruos con los que se cruza, pudiendo así utilizar sus habilidades. Como Kirby pero en vampírico. Pese a todo, procuró que la mala baba de Drácula no le tocara, aunque con Chaos no se anduvo con chiquitas.

4 **FUTURO:** Fiel representante del "ala futurista" de la franquicia de Konami, se ha tomado un descansito en el último título aterrizado por estos lares: "Dracula X Chronicles", para PSP. Así aprovecha para afilar sus colmillos y hacerse unos retoques de botox, que ser un no-muerto machaca el cutis cosa mala.

Te lo dice Galibo ...

Un mono que seduce

A mí la pandilla Donkey Kong, pues oiga, como que ni fu ni fa. El gorilón encorbatado tiene su coña cuando va acompañado por Mario, que es cuando le suele salir la vena más cafre, pero ese atajo de vagos que tiene por familia nunca me han dicho gran cosa. Diddy Kong, Funky Kong, Cranky Kong y demás fauna de impresentables que se le han subido a la chepa (literalmente en el caso de Diddy Kong) me parecen más puro relleno que otra cosa. Quizá se deba a que la estética de los juegos de ‹DK› nunca me ha gustado demasiado, un legado de sus primeras andanzas solitarias en la SuperNintendo que ya por entonces me daba mucho repelús. El hecho de que algunos de sus más celebrados juegos de plataformas sean difíciles de cagarse tampoco es que haya ayudado a despertar mis simpatías. Sin embargo, a ‹Donkey Kong Jungle Climber› de NDS le estoy cogiendo el gusto. Cierto, la estética sigue siendo horrible, pero la originalísima mecánica de escalada en vertical, alternando pulsaciones con los botones L y R y pegando ágiles saltos para agarrarse el siguiente pivote me está gustando un puñado. Y es que cuando el juego es bueno, al final todo lo demás no importa. Va a resultar que el mono éste tiene más gracia de la que pensaba...

Foro abierto

Me apetece un buen juego de coches, ¿cuáles son los mejores ahora?
Juanjo Medina (Huelva)

Huy, tienes mucha oferta. Ya comercializados tienes desde el realismo del «Colin McRae Dirt» hasta el tuning macarrón de «Juiced 2». Si puedes esperar hasta navidades, no pierdas ojo a «Project Gotham Racing 4», que viene con unos gráficos asombrosos, y a «Wipeout HD» para PS3, que devolverá a las carreras futuristas a lo más alto. Y por supuesto el gran bombazo de Sony, «GT5 Prologue», con nuevos gráficos, mejor control, nuevos circuítos, vehículos y muchos extras...

¿Qué tres juegos de Wii me recomendáis para estas navidades?
Silvia Barragán (Mérida)

El primero sería evidentemente «Super Mario Galaxy», que está obteniendo unas puntuaciones fabulosas en todo el mundo. También te recomendamos el «Resident Evil Umbrella Chronicles», que tiene una pinta espectacular, y además te servirá para estrenar el Wii Zapper. Por último, un juego para mantenerte en forma con el Ping Pong, «Table Tennis». Ah, y si esperas a un poquito después de Reyes, tienes la acción del esperado «Super Smash Brothers Brawl».

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



STARTER PACK PSP SLIM

Todo para tu nueva amiguita

El lanzamiento de la PSP Slim ha sido motivo de gran alegría y regocijo para los fanáticos de Sony en todo el mundo. E igual que no hay parto sin dolor ni hortera sin transistor, no hay consola nueva sin su correspondiente Paquete de Accesorios. El Starter Pack para la PSP Slim, ofrecido por Herederos de Nostromo, es una virguería que incluye todos estos accesorios para una feliz y próspera relación con tu nueva máquina: una bolsa de transporte para la consola, un cable USB para la carga y sincronización de datos, protectores para la pantalla y los puertos USB, un juego de auriculares, 4 cajas para discos UMD, el imprescindible adaptador para coche y por último un paño de limpieza de microfibra, por si has jugado con los dedos grasientos, ¡guarrete!

MEGAPACK

El paquete total para Wii



La Wii no quiere ser menos que la PSP Slim, y este mes tiene también su propio paquete. Lo genial de esta maravilla blisterizada es que incluye todo lo que los demás ofrecen por separado, cubriendo perfectamente las funciones de recarga, protección y adaptación deportiva. ¡Atentos a los contenidos! T-Charge NW: cargador integrado de pilas recargables que se conecta al puerto USB de la consola y base de almacenamiento integrada para mando Wii y Nunchaku; T-Battery NW: 2 pilas recargables AA incluidas; T Protect NW: protectores de silicona para el mando Wii y el Nunchaku; T-GpKart NW: volante estilo kart diseñado para insertar dentro del mando Wii. Sí amigos, esto es la repera.

MANDO OFICIAL PRO EVOLUTION SOCCER

Un superclase para Play2

España está loca por el fútbol, ¡y eso incluye a los consoleros! Esto explica el constante éxito del rey de los juegos de fútbol, «Pro Evolution Soccer». Coincidiendo con la edición del 2008, Nobilis nos tre un producto muy especial: el mando oficial del «PES», fabricado por la propia Konami en edición limitada. Esta pequeña maravilla presenta un atractivo diseño en negro y dorado, basado en la bota de oro con la que se premia al máximo goleador europeo de cada año. Pero quizá lo más especial e innovador de este mando sea su textura, al estar realizado en una gomaespuma flexible y muy duradera, lo que le confiere el mismo tacto que un balón de fútbol ¡Es el único mando blando!Hay que hacer mención a su buena manejabilidad, gracias a los topes traseros que proporcionan un mejor agarre ¿Quieres más? Olvídate del miedo a apagarlo por error en el furor del juego: este mando incluye una tapa protectora de los botones Start y Select para jugar y emocionarse sin freno. Además, cuenta con tecnología inalámbrica Smart Play, que le proporciona más de 10 metros de alcance inalámbrico, con la posibilidad de cambiar el canal y la frecuencia. ¡Este pad es el el fichaje del año!





TEKKON KINKREET



El anime mestizo



Michael Arias es uno de los poquísimos occidentales que han logrado introducirse en la industria japonesa de la animación. Tras dirigir uno de los exitosos cortos Animatrix ha logrado realizar su propio largometraje, con una rompedora estética y basado en un cómic de Taiyo Matsumoto. La acción transcurre en una de corte futurista y marginal donde dos chicos llamados Negro y Blanco, capaces de volar, se buscan la vida como pueden y no paran de meterse en líos. Su reinado en las alturas tocará a su fin cuando aparece un grupo de mafiosos. La ciudad está en peligro, pero los dos están dispuestos a enfrentarse a la yakuza y sus "aliens asesinos".


ENCONTRADOS
EN
Los SIMS 2
NÁUFRAGOS
NINTENDO DS
Wii
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
12+
www.pegi.info
EA
WWW.ENCUENTRAALOSSIMS.COM
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo EA, y Los Sims son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
EA tv.es
WWW.LOSSIMS.COM
powered by:
portalmix
Los SIMS 2
NÁUFRAGOS
JUGADO POR TI





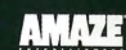


www.spyrothedragon.com

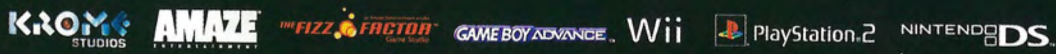














Crash

Lucha de Titanes

